•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

Top Secrets de Dark Reign 2 y segunda parte de Vampire: La Mascarada - Redemption

EDICION ESPAÑOLA

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº59 • Octubre• 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Previews

- M: Alien Paranoia
- Stupid Invaders
- Call to Power II
- Resurrection
- Power Tank
- La Prisión
- Egipto II
- Rune
- Zeus
- Gift

Reviews

- A Sangre Fría
- Baldur´s Gate II
- Carmageddon TDR 2000
- Los Sims: Más vivos que nunca
- Homeworld Cataclysm
- Star Trek New Worlds
- Age of Empires II: The Conquerors
- Cleopatra: La Reina del Nilo

Zona Alfa

- Black & White
- Jekyll & Hide
- Giants

American McGee's Alice
Bienvenidos al País de las Pesadillas

américa ibérica

8 424094 401017 00059

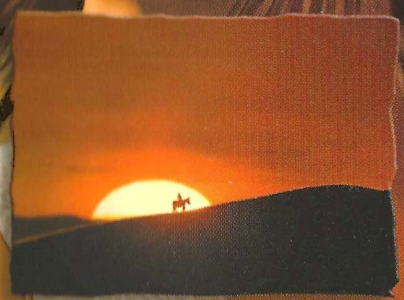
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

El primer episodio no era nada comparado con lo que ahora te espera

EGIPTO II

LA PROFECÍA DE HELIÓPOLIS

Una extraña epidemia está a punto de asolar la ciudad... ¿Qué oscura traición se encuentra detrás de ella?



© 2000 Cryo / Réunion des Musées Nationaux. All Rights Reserved.

Friendware

www.friendware-europe.com

HISTORICAL ADVENTURES

Textos y voces CASTELLANO

Réunion des Musées Nationaux

cryo

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Alfredo Biurrun, Jose Luis Coto, Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Jefe de producción:
Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefa Publicidad Cataluña: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Otoño caliente

No es sólo por el efecto invernadero; se nos avecina un otoño de lo más caliente, y no exclusivamente en lo relativo al clima –que probablemente también– sino en lo que se refiere a la temperatura del mercado de los juegos de ordenador, caldeada hasta valores sumamente elevados por una serie de juegos que están a punto de desembarcar en las estanterías de las tiendas especializadas.

Este fenómeno ya conocido, que tendrá prolongación incluso en un invierno aún más caliente, nos traerá una auténtica avalancha de nuevos títulos que sacarán al mercado del letargo en que se sume año tras año durante el período veraniego.

Son tantos los juegos que están a punto de visitarnos que es difícil no dejarse algún nombre en el tintero a la hora de hacer un repaso, pero empezando por la producción nacional, y por aquello de estar a punto de ponerle fin a la larga espera que hemos tenido que sufrir pacientemente, el primer juego del que tenemos que hablar inevitablemente es de Blade que, ¡aleluya!, va a dejar de ser la eterna promesa del software nacional para convertirse en una realidad.
El éxito en nuestro país parece garantizado –la legión de seguidores con que cuenta así lo vaticina– pero otra cosa será lo que ocurra fuera de nuestras fronteras. Codemasters, el distribuidor para el resto del mundo, tiene una ardua labor por delante; si la acomete a la perfección es bastante posible que la "pica en Flandes" que puso Commandos tenga continuación.

Dinamic no se queda atrás en la carrera, y si no nos falla la memoria, este año puede pasar a su ya larga historia como uno de los más prolíficos en lo que se refiere a su producción propia: Resurrection, M, Grouch, Live Boxing, La Prisión –el primer juego online español–, Runaway –la nueva y muy prometedora aventura de Péndulo– y, cómo no, PC Fútbol 2001, son los abanderados de su espectacular desfile de novedades.

Más allá de nuestras fronteras, la cantidad de títulos de renombre que nos esperan para los meses venideros es casi innumerable: desde el regreso de Lara Croft en su quinta aventura o el incombustible Monkey Island en su cuarta entrega, por nuestros ordenadores pasarán las versiones de este año de la mayor parte de las sagas deportivas de Ea Sports –FIFA, NBA Live, NHL, SuperBike, Madden, Tiger PGA...– y un sinfín de continuaciones de juegos de mayor o menor éxito: Red Alert 2, Midtown Madness 2, Moto Racer III, V-Rally 2, Resident Evil 3, Colin McRae 2...

Por fortuna, no todo son repeticiones de fórmulas a veces ya un tanto gastadas; también hay una razonable lista de títulos que vienen con esa "rara avis" que es la originalidad como bandera: Alice, Sacrifice, Giants, Crimson Skies, ONI, Fur Fighters...

Por último, decir que algunas de las maravillas que ya esperábamos disfrutar este año –Commandos 2, Black & White, Halo–, nos harán esperar hasta el 2001 –bonita fecha–. Paciencia...

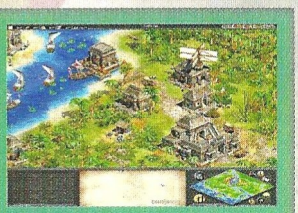
Jose Emilio Barbero

Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

En portada:

La ya de por sí fascinante obra de Lewis Carrol, Alicia en el País de las Maravillas, llega a nuestros ordenadores de la mano de Electronic Arts. El juego retoma el desarrollo de la novela para dar forma a un juego repleto de situaciones y decorados tan surrealistas como atractivos, que forman el esqueleto de una de las producciones más atractivas de los próximos meses.

Baldur's Gate II



Age of Empires II: The Conquerors

Los Sims: Más vivos que nunca

REPORTAJES

American McGee's Alice 34

Sueños de cordura. A pesar de que este juego basado en el famoso libro de "Alicia en el país de las maravillas", pueda llegar a sugerirnos bucólicas escenas campestres, la realidad es bien distinta. Fijaos en la imagen de la portada y buscad esos pequeños "detalles" diferenciadores...

ECTS 2000 40

Menos es nada. A pesar de haber sido pocos los títulos y las compañías que estuvieron presentes en esta feria anual, CGW ha querido ofreceros una detallada cobertura sobre los proyectos y las novedades. Algunas de ellas son impresionantes.

La época del imperio Microsoft 48

Los juegos que te harán querer a Bill Gates. En este reportaje os ofrecemos los comentarios de nuestros especialistas referidos a los títulos que la factoría Microsoft está ultimando para lanzar al mercado. No dejéis de seguir de cerca de algunos.

Game Over ? 54

Acabar un buen juego es como perder un buen amigo. Pero a partir de ahora eso no tiene porqué ser necesariamente así. Nos hemos visto navegando por la Red para resucitar vuestros juegos preferidos y esto es lo que hemos encontrado.

AVENTURA/ROL

Baldur's Gate II 66

No hay rival. Los Reinos Olvidados vuelven a ser los protagonistas de nuestra historia. La aventura que espera detrás de esta segunda parte a los amantes del mundo del rol, no les dejará indiferentes...

A Sangre Fría 70

Vagos recuerdos. Creada originariamente para el entorno de PlayStation, esta gran aventura gráfica remueve el interior de quienes aspiren a ser sus indiscutibles protagonistas. En tus viajes al pasado y al presente, descubrirás los fundamentos de una compleja trama.

Might & Magic VIII 72

¿Polígonos? ¡Para qué! Con pocas novedades y menos fascinante que los siete ejemplares de la saga que le precedieron, esta octava entrega no deja lugar a dudas: los esfuerzos por el cambio han sido escasos.

Louvre 74

Las cuatro clavículas de Satán. Sin duda alguna se trata de un juego exquisito. Reservándose el derecho de afianzar los conocimientos históricos que cada uno tengamos, jugar y aprender nunca han estado reñidos y éste, es uno de los objetivos de Louvre.

ESTRATEGIA

Homeworld: Cataclysm 78

Entidad propia. A pesar de haber aparecido como la expansión del conocido Homeworld, este título puede jugarse sin necesidad del original, y además cuenta con numerosos elementos nuevos que lo hacen único. ¿Expansión o novedad?

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Star Trek New Worlds 80

La primera generación. Se trata de una visión en 3D sobre estrategia, con el telón de fondo de la aclamada serie de televisión. No obstante, a menudo algunos productores piensan que con un nombre conocido ya está todo hecho... y no es así.

Age of Empires II: The Conquerors 82

Nombres propios. Forzando el rendimiento del original más allá de los límites hasta ahora establecidos, la expansión que os presentamos tiene como invitados de honor los más grandes conquistadores de la Historia.

Wall Street 2001 84

Broker por un día. No se trata ni más ni menos que de una inmersión en el apasionante mundo de la bolsa. Como brokers, nuestro interés se centrará en convertirnos en una máquina de ganancias.

Cleopatra: La Reina del Nilo 86

Más difícil todavía. Parece ser que nos hallamos en el mes de las expansiones, y cómo no, también le ha tocado a Faraón. Esta vez, el juego tiene una protagonista femenina: la mujer que supo seducir al propio Julio César envuelta en una alfombra.

ACCION

Carmageddon: The Death RACE 2000 88

Al final de la escapada. Las carreras más brutales que puedes imaginar, se encuentran en el interior de este título. Conocido por todos, el argumento se supera en la entrega que analizamos: lo importante es llegar... sea como sea.

Clans 90

El hijo feo de Diablo. Puedes juzgar por las apariencias, pero si en realidad deseas saber lo que se esconde bajo este título, que ya te adelantamos no es nada del otro mundo, consulta las páginas que le dedicamos. Casi volverás a los tiempos del Spectrum.

La Jungla de Cristal Trilogía 2 Viva Las Vegas 92

¿Continuación de? Sin muchas variaciones con respeto a las "excelencias" que nos ofrecía la primera entrega de la saga, esta segunda parte no resulta demasiado apetecible. Su continuación no se apoya en película alguna... y menos en Bruce Willis.

DEPORTES

MTV Sports Skateboarding 94

Al estilo "indie". No es necesario describir la cantidad de cosas que uno puede hacer con una tabla y cuatro ruedas. Pero sí dedicaremos nuestro tiempo a comentar lo que puede hacerse cuando todo ello se encuentra dentro de un PC.

Extensión de PC Fútbol 2000 96

Paco nuevo bajo el sol. Sin muchas novedades en su haber, y con varios argumentos en contra, que nos aconsejan esperar algún tiempo si ya contamos con el juego original, esta nueva entrega se perfila como una continuación poco novedosa.

PC Atletismo 2000 Extended Edition 98

¡A por el oro! Mucha diversión, pero con el mismo aspecto de siempre, aunque aportando algunas novedades, es lo que ofrece esta expansión sobre el título que le precedió en la serie. Esta vez, tendrás que esforzarte más.

SIMULACION

Los Sims: Más vivos que nunca 100

Livin' la vida loca. Otra extensión para el estante. Es la enésima vez que hablamos de ello, y aún traerán "dimes y diretes". Esta vez, sus vidas serán menos privadas para ti...

secciones

8 Léeme.bat

Entramos en la recta final que precede a la campaña de Navidad. Las noticias se suceden y los acontecimientos que ya se previeron en las ferias anteriores, se consolidan poco a poco cada mes.

10 Interfaz

A medida que la producción de juegos evoluciona, los retos aumentan y las dificultades a la hora de jugar un título se acrecientan. En esta línea, la sección que os presentamos discurre a través de elementos que os ayudarán en vuestro afán de superación.

12 Hardware

Microsoft Side Winder Game Voice es el nuevo intercomunicador de la marca que analizamos. ¿Te gustaría sentir el tacto de los iconos que aparecen en tu pantalla? Ahora, con iFeel Mouse lo experimentarás.

15 Zona Alfa

A medio plazo podremos disfrutar de títulos tan atractivos como Jekyll & Hide, Giants, o Black & White. Hemos tenido ocasión de verlos nacer, de momento, lo que tenemos son más que palabras. ¡Prepárate!

23 Zona Beta

Más de una quincena de juegos son los que tenemos preparados para analizar con más detenimiento, pendientes de su lanzamiento al mercado español. A medida que se acercan las Navidades la lista, sin duda, crecerá. No dejes de informarte en nuestra sección.

102 Top Secret

Además de las soluciones que podréis consultar en el interior de nuestro CD, impresas os ofrecemos las de Vampire y Dark Reign 2. Esperamos que os sirvan para terminar aquellos pasajes más odiosos. No obstante, lo mejor, os lo aseguramos, es que recurráis a estas ayudas sólo en momentos de extrema necesidad.

130 Top CGW

Atendiendo la gran cantidad de cupones que recibimos todos los meses con vuestros votos, elaboramos, como de costumbre la lista que os presentamos a continuación. Ya sabéis que el poder de decisión está en vuestras manos.

3D POWER TANK

ARMAMENTO DE ÚLTIMA GENERACIÓN

INCREMENTA SU FUERZA CON EXTRAS DE "POWER-UP"

CIENTOS DE ENEMIGOS

INFANTERIA
ARTILLERIA
MINAS
AMETRALLADORAS
JEEPS
LANCHAS
TANQUES
LANZACOHETES
HELICOPTEROS
TRENES BLINDADOS
AERONAVES

ElectroTECH SOFTWARE

Copyright © Milestone Software Inc.

PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA

AMETRALLADORA

CAÑON DE PLASMA

CAÑON DE NAPALM

LANZAGRANADAS

LANZACOHETES

LANZACOHETES AUTOGUIADOS

CAÑON MAGNETICO

RAYO LASER

ARMA TOXICA

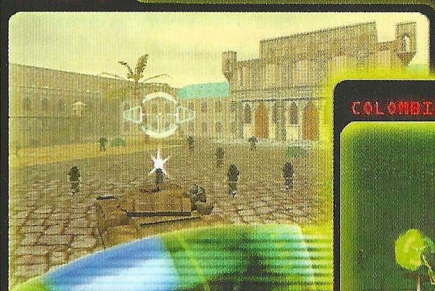
ARMA MOLECULAR

25 MISIONES

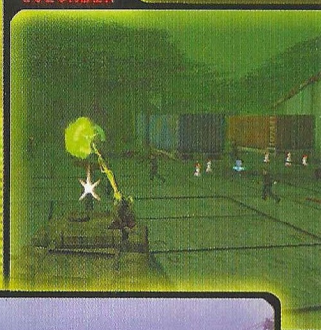
INCLUIDAS 6 POR RED E INTERNET

NEPAL

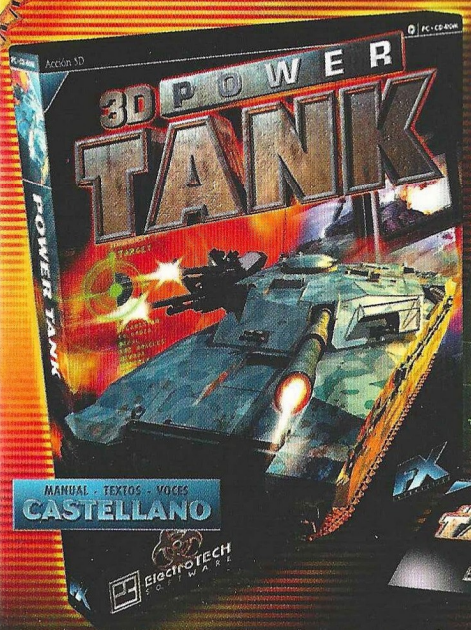
AFGANISTAN



COLOMBIA



SIBERIA



19 MAPAS

CON AYUDAS Y PISTAS PARA CADA MISION

ya A LA VENTA

2.995

2.995 pesetas / 18 euros

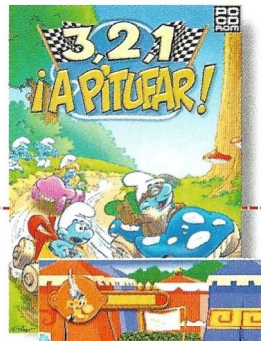
PC · CD-ROM

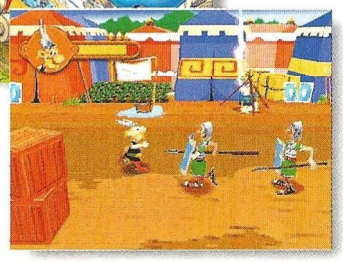
FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

Power Tank se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informatica

Nuevos juegos de Infogrames





Infogrames, una de las compañías más poderosas del sector de los videojuegos, tiene casi a punto dos nuevos juegos, que sin lugar a dudas harán las delicias de, ante todo, los jugadores más jóvenes de este mundillo. Los juegos que ahora nos ofrece las compañía francesa son, Astérix: La Batalla de las Galias y 3, 2, 1, A Pitufar.

El primero de ellos está dedicado a uno de los más famosos personajes de cómic. Nos referimos a la creación de Uderzo&Goscinni, y se trata de un juego de estrategia que intercala fases de acción. Nuestra misión será la de resistir a la invasión romana y, a medida que reconquistemos nuestras tierras, seremos sometidos a unas divertidas pruebas, como por ejemplo el lanzamiento del romano. Los seguidores de Astérix y Obélix lo pasarán en grande con este original título.

En 3, 2, 1, A Pitufar, los personajes son los entrañables Pitufos, esos seres de color azul que siempre trataban de escapar de Gárgamel y Azrael. En esta ocasión, y para variar el sistema de juego, Infogrames nos ofrece un divertido juego de carreras, que transcurrirán en los lugares más dispares del mundo de los Pitufos. El apartado más llamativo del juego será el apartado gráfico, generado de manera íntegra por polígonos y texturas de colores muy vivos.

Como decimos, unos juegos que gustarán mucho, sobre todo, a los más jóvenes.

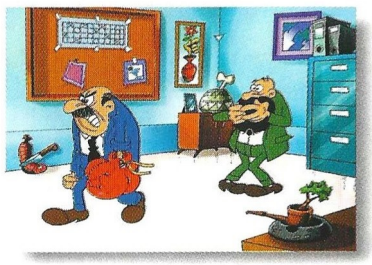
Más periféricos de Microsoft

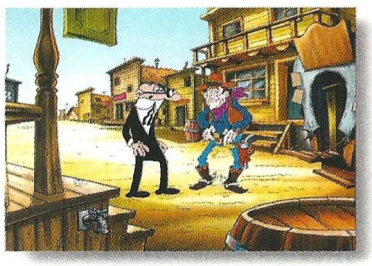
Aquellos que estén pensando en adquirir un nuevo joystick o un ratón, pueden dar un repaso a los nuevos productos que Microsoft lanzará en breve. La oferta que ahora nos ofrecen consiste en tres modelos de joystick y un ratón inalámbrico, todos ellos de una calidad innegable.

Todos los joysticks corresponden a la línea SideWinder, lo que es ya de por sí toda una garantía. Cada uno de ellos está destinado a satisfacer a un tipo de usuario, de modo que encontraremos el SideWinder Joystick, que además de ser 100% plug & play cuenta con un precio extraordinario, 4.990 pesetas. El siguiente es el SideWinder Precision Pro, que cuenta con 8 botones de acción y conexión USB. Su precio, 9.990 pesetas. El siguiente y último de los joysticks, es también el más completo. Se trata del SideWinder Force Feedback 2, un dispositivo que, como su propio nombre indica, cuenta con tecnología Force Feedback. La conexión se realiza mediante USB, dispone de 8 botones de acción y su precio es de 19.990 pesetas.

Por último, y cambiando de tercio, Microsoft nos ofrece el nuevo ratón Wheel Mouse Cordless, provisto de una rueda central para facilitar la navegación y carente de cable, evitando molestias con el mismo. Cuenta con un alcance de 1,5 metros y tres años de garantía. Su precio es de 7.990 pesetas.

El regreso de Mortadelo y Filemón





A pesar de los años que llevan entre nosotros, los personajes creados por Francisco Ibáñez no paran de "trabajar" en todos los lugares posibles.

Ahora, y después de protagonizar la notable aventura gráfica "La Máquina Meteoroloca", Alcachofa Soft, creadores de "El Secreto de Isla Alcachofa" y de "Mortadelo y Filemón: El Sulfato Atómico", se embarcan en la difícil tarea de crear lo que será primera aventura gráfica On-Line del mundo. El juego está siendo programado para Zeta Multimedia, y después de haber visto el gran trabajo realizado en "El Secreto de Isla Alcachofa", se puede esperar lo mejor de este pequeño pero prometedor grupo programador.

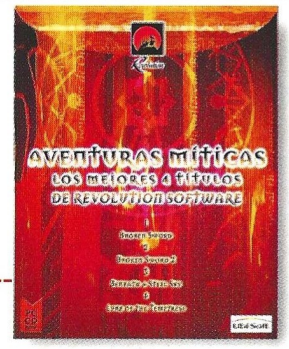
Como viene siendo habitual, éste juego contará con mucho humor y un marcado estilo caricaturesco, siendo el punto fuerte los personajes de Ibáñez y las situaciones absurdas a las que estos se someten.

Un juego que, a buen seguro, será de lo mejor de la compañía.

Aventuras a mansalva

Desde hace varios años, las aventuras gráficas han dejado de aparecer con tanta periodicidad, por lo que la iniciativa de algunas compañías para publicar algunas de las que mayor éxito obtuvieron siempre es bien recibida.

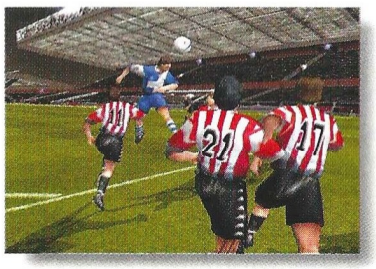
En esta ocasión es Ubi Soft la que nos trae un impagable pack repleto de buenas aventuras, creadas todas ellas por Revolution. El pack recibe el nombre de "Aventuras Míticas", e incluye cuatro fabulosos juegos, entre ellos las dos fantásticas entregas de Broken Sword, protagonizadas por George Stobbart, un americano que se ve inmerso en unas peligrosas aventuras mientras disfruta de sus vacaciones.



Los otros dos juegos son algo más antiguos, pero no por ello menos atractivos. Se trata de ni más ni menos que de Lure of the Temptress y de Beneath a Steel Sky, los dos juegos que consagraron a Charles Cecil y a Revolution Software en el terreno de las aventuras gráficas.

Éste fabuloso pack puede ser adquirido a finales de septiembre.

Fútbol de la mejor calidad



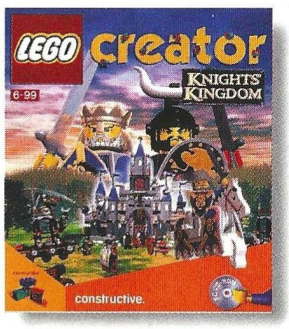
Aquellos que disfruten jugando en el ordenador un partido de fútbol tanto como viéndolo por televisión, están de enhorabuena. Como ya viene siendo habitual, Electronic Arts ha puesto a la venta Primera División STARS 2001, creado por el departamento deportivo de la compañía EA Sports.

El juego es prácticamente el mismo que FIFA 2000, pero incorporá sustanciosas mejoras, como los nuevos fichajes y los equipos recién ascendidos a la división de honor. Por supuesto, el jugador podrá adquirir para su equipo favorito todas las estrellas que necesite, pudiendo incluso mejorarlas. También se ha mejorado la jugabilidad, haciendo que los partidos sean mucho más divertidos que antes. Otra de las posibilidades que nos ofrece este juego, es poder apostarnos nuestros jugadores en partidos contra amigos, haciendo de ello una experiencia única.

Por último, para las canciones del juego se ha optado por incluir temas de grupos españoles, tales como Seguridad Social, Dikers, Mikel Erentxun y Los Lunes que nos Quedan, famosos por su participación en la serie Compañeros.

El juego está a la venta desde septiembre y puede ser adquirido en los puntos de venta habituales y en quioscos por la increíble cantidad de 2.990 pesetas. Imprescindible.

La fuerza de LEGO



LEGO, una de las compañías que más productos infantiles publican, ha lanzado varios productos más para los más pequeños. Entre ellos es posible encontrar el LEGO Creator Knights Kingdom para PC, un juego que permite recrear aventuras medievales en un mundo virtual. También es posible encontrar en el amplio catálogo de la compañía, LEGO Stunt Rally, un juego para niños de 6 años en adelante que combina acción con la capacidad de satisfacer creativamente a los niños.

Como se puede apreciar, los más pequeños de la casa no están exentos de diversión.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Ann McCaffrey's Freedom: First Resistance Red Storm	12/00
Battlecruiser Millenium 3000AD Inc.	12/00
Battle Isle: Darkspace Blue Byte	04/01
Fallout Tactics Interplay	05/01
Galactic Commander Online 3000AD Inc.	06/01
IL-2 Sturmovik Blue Byte	11/00
Midtown Madness 2 Microsoft	12/00
Nascar Racing 4 Sierra	03/01
Panzer General III: Scorched Earth Mattel Interactive	11/00
Republic: The Revolution Eidos	11/01

Teletipo

Cryo ha anunciado el lanzamiento de cuatro de sus títulos más carismáticos en formato DVD. A partir de ahora, aquellos que opten por una mayor calidad, podrán adquirir en este formato Fausto, Time Machine, Aztecas y Atlantis II. De la distribución se encargará, como siempre, Friendware.

Ubi Soft, una de las compañías más grandes del mundo de los videojuegos, ha adquirido recientemente Red Storm, compañía creadora de juegos como Raimbow Six y Rogue Spears.

Microsoft anuncia el inicio de la campaña "Renove Hardware", mediante la cual, los usuarios podrán cambiar sus viejos periféricos por otros nuevos a muy buen precio. Sin duda, una muy buena iniciativa.

Dinamic ha hecho públicas las tarifas de La Prisión. El CD-ROM de La Prisión costará 3.995 pesetas, e incluirá 2 meses de conexión gratuita. Una vez expirado este plazo, las tarifas serán las siguientes: 1 mes: 1000 pesetas, 3 meses: 2.500 pesetas, 6 meses: 4.500 pesetas y 12 meses: 8.000 pesetas.

Juegos para toda la familia

Havas Interactive ha puesto a disposición del usuario una nueva línea de juegos llamada "Casual Games" Los tres primeros juegos en aparecer han sido 3D Ultra Mini Rally de Luxe, 3D Ultra Pimball Thrillride y 3D Ultra Maximun Billar. El primero de ellos consiste en un divertido juego de coches teledirigidos con un bonito entorno 3D. Entre otras cosas, cuenta con 16 circuitos plagados de saltos, curvas y obstáculos de todo tipo. 3D Ultra Pimball Thrillride es un entretenido juego de Pimball, último de la saga 3D Ultra Pimball. La acción de la mesa transcurre en un enorme parque de atracciones, lleno de montañas rusas y aparatos de todo tipo. Finalmente, 3D Ultra Maximun Billar, ofrece al jugador 8 juegos de billar muy realistas, dotados de unos movimientos muy suaves y unas mesas y bolas perfectamente reproducidas.

Todos estos juegos están destinados para todo tipo de público, ya que carecen de violencia y similares. El precio de cada uno de ellos es de 3.995 pesetas, y es posible adquirirlos en tiendas desde el pasado día 1 de septiembre.

Interfaz correo

Amigos de Computer Gaming World: necesito vuestra ayuda de forma urgente. Estoy atascado en el segundo escenario del juego de Pompeya. Cuando salgo de la casa y acabo de hablar con los tres personajes, voy a la calle y luego me encuentro con un esclavo, un carro y un mercader que no llega a tiempo al mercado. ¿Qué debo hacer para que no se peleen y poder continuar mi recorrido hasta el mercado? Gracias por vuestra atención.

José María Urraco
Picassent (Valencia)

Tendrás que resolver el asunto de la siguiente forma: no puedes pegar al asno para que se mueva porque se desbocará si lo haces. Tienes que tomar prestado el bastón, ponerlo sobre la cabeza del animal. Tendrás que usar la cuerda también sobre el bastón. Ahora sujeta una lechuga al extremo del palo. El asno querrá comerla y se moverá para ello.

Amigos de CGW. Tengo un problema "muy gordo": me he comprado un Pentium III 650, con 128 Mb de RAM, una placa base WinFast 7000vx y una Voodoo 3 2000 versión 1.4 y la mayoría de los juegos no me funciona, como por ejemplo GTA 2, Kingpin, GP 500, SuperBike 2000 o SoulReaver. El problema es que instalo los juegos, aparece la Intro y me devuelve a Woindows. En otros cuando ya he calibrado los gráficos y voy a empezar a jugar, también me devuelve a Windows. ¿Qué puedo hacer?

Roberto Sancho
Mazarambroz (Toledo)

No nos especificas que sistema operativo tienes, y eso es muy importante. En cualquier caso, asegúrate de tener controladores actualizados para la Voodoo 3 y para la tarjeta de sonido. Puedes descargarlos de Internet en las páginas web de los respectivos fabricantes. También debes tener la última versión de Direct X instalada (puedes descargarla de la página web de Microsoft). Todo esto es suponiendo que tu sistema operativo sea Windows 95 ó 98; si es Windows Millenium Edition ponte en contacto con el soporte técnico de Microsoft.

Hola, me llamo Dani y me he comprado un Pentium III a 600 MHz, con 128 Mb de RAM y un disco duro de 13'2 Gb. ¿Me aconsejáis poner algo mas? ¿Qué programas me aconsejaríais instalar en mi ordenador?

Dani Platero
Olot (Girona)

Si sólo tienes estos elementos en tu ordenador, te aconsejamos que instales una tarjeta de sonido, y una tarjeta gráfica de gran potencia –tipo G Force– ya que tienes un buen equipo. Si te gusta jugar on-line necesitarás un módem. Es aconsejable que instales un DVD-ROM porque así podrás ver además películas en ese formato. Un joystick no te vendría mal y algún programa de procesador de textos. En cualquier caso deberías haber descrito de forma más detallada la configuración de tu PC porque con los datos que nos envías desconocemos aún muchos de los elementos que debes tener en tu ordenador.

Amigos de CGW: tengo un Pentium II a 333 MHz con 64 Mb de RAM, una voodoo 3 3000, y desde hace tiempo estoy interesado en un juego de Dreamcast llamado Crazy Taxy. Quisiera pediros consejo sobre cómo poder disfrutar del juego en mi ordenador sirviéndome de algún tipo de emulador. ¿Podéis ayudarme?

Carlos Morales
Madrid

En la dirección web que te indicamos a continuación encontrarás todo lo referente a los emuladores para PC sobre Dreamcast. No obstante, te advertimos que los más entendidos en la materia sospechan que hasta dentro de muchos meses, un PC no será capaz de soportar las excelencias que podemos ver hoy en día en algunas consolas como la que citas en tu carta.

¿Cómo estáis? Tengo un problemilla con el juego Dark Earth: estoy al final del mismo, frente al monstruo que no sé cómo matar, ya que no tengo ni idea del orden en que hay que mover las palancas. ¿Sabéis de algún juego de rol que esté a la venta y corra en un Pentium 133 con 32 MB de RAM y 2 Gb de disco duro?

J.L.G.
Tarragona

Las dos palancas que cuelgan pueden moverse a izquierda y derecha. Situándote a la izquierda de la palanca que –valga la redundancia– se encuentra a tu izquierda, muévela a la derecha. Deberás hacer lo mismo con la palanca que se encuentra a tu derecha. Una vez más lo mismo con la de la izquierda, y finalmente otra vez con la que está situada a la derecha. Mientras tanto, Thanandar te atacará dos o tres veces, y tu lo vuelves a derribar con una buena ráfaga. En cuanto a los juegos de rol, sabes que las productoras lanzan al mercado sus juegos contando con la tecnología existente en el momento. Para encontrar alguno que corra en tu PC tendrás que buscarlo en alguna tienda especializada que disponga de juegos antiguos porque, ya sabes que los juegos, están unos meses en el mercado y, salvo honrosas excepciones, se descatalogan pronto.

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

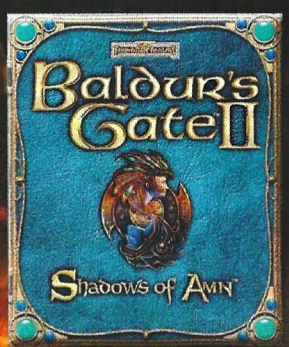
E-mail: cgw@zdnet-es.com

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ II

Shadows of Amn™

Baldur's Gate II **continúa el argumento que comenzó en** ***Baldur's Gate*****, y contiene cientos de horas de juego.** Podrás crear un personaje nuevo, pero también tendrás la opción de importar el de *Baldur's Gate* para continuar la legendaria saga. **Encontrarás monstruos de muchos tipos diferentes, miles de PNJs (incluyendo 15 nuevos) y cientos de conjuros. Además,** cuenta con un soporte multijugador mejorado, que permitirá vivir la aventura sin interrumpir el juego. Por supuesto, con **nuevas armas y habilidades de combate de AD&D (incluido el estilo de lucha con dos armas) y cientos de monstruos** completamente nuevos. Por si fuera poco, más de 130 conjuros nuevos (de un total de 300), que ofrecen al jugador una impresionante variedad de magia. **Para que no falte nada, una raza nueva, los semiorcos, y más de 20 nuevas clases y subclases que aumentan la ya extensa lista del programa original de** *Baldur's Gate*.



A la venta en Octubre de 2000

Interplay™

OFFICIAL TSR Licensed Product

Advanced Dungeons & Dragons®

BIOWARE

PC CD ROM

Versión íntegra en castellano

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

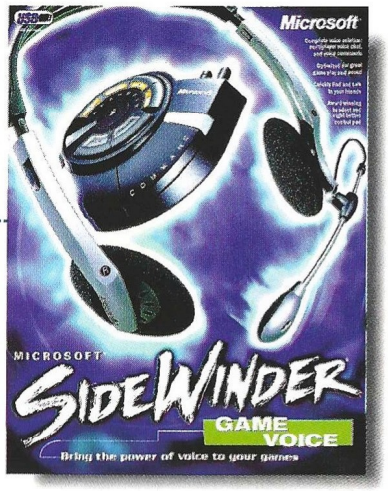
Virgin INTERACTIVE

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN: ©2000 desarrollado por Bioware Corp. Todos los derechos reservados. Baldur's Gate: Shadows of Amn, Forgotten Realms, el logotipo de Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, el logotipo AD&D, TSR y el logotipo TSR son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc, y son utilizados por Interplay bajo licencia. Todos los derechos reservados. Bioware y su logotipo son marcas registradas de Bioware Corp. Todos los derechos reservados. Black Isle Studios y el logotipo de Black Isle son marcas registradas de Interplay Entertainment Corp. Todos los derechos reservados. Licencia exclusiva de y distribuido por Interplay Entertainment Corp. Todas las demás marcas registradas y derechos de autor son propiedad de sus respectivos propietarios.

Hard-ware

Microsoft SideWinder Game Voice

Una de las grandes virtudes de los juegos On-Line es poder comunicarse con muchas personas para colaborar durante una partida. Si eres un aficionado a este tipo de juegos, échale un vistazo al nuevo "intercomunicador" de Microsoft.



8,3

Microsoft SideWinder Game Voice

Precio: 10.990 ptas.
Fabricante: Microsoft
Pros: Es un instrumento imprescindible para las personas que disfruten jugando On-Line. Cuenta con una buena calidad de sonido y tiene cinco canales independientes.
Contras: Hasta que no haya más juegos que soporten este sistema, se puede quedar un tanto obsoleto.

Alto y claro

Aunque es justo reconocer que no todos los juegos ofrecen la posibilidad de comunicarse utilizando la voz, también lo es afirmar que los que hay ofrecen una mayor sensación de realismo, porque permiten una comunicación más directa, rápida y dinámica. Para fortuna de sus aficionados, cada vez son más los juegos que optan por este mecanismo, de modo que las compañías nos ofrecen, periódicamente, algunos periféricos para sacar el máximo partido a nuestros juegos.

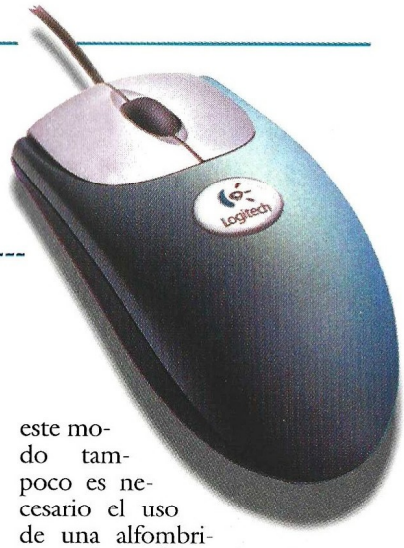
En esta ocasión ha sido Microsoft la que ha puesto a la venta el SideWinder Game Voice, un aparato consistente en un micrófono y unos auriculares que nos permite comunicarnos con hasta 64 personas de manera simultánea.

Pero eso no es todo, ya que lejos de ser un simple "intercomunicador", nos permitirá realizar una serie de operaciones imposibles hasta el momento. Por ejemplo, y una de las más importantes, será la que nos permita comunicarnos con un grupo reducido de personas, sin que el enemigo tenga la más mínima ocasión de adivinar nuestras intenciones. Todo esto es gracias a que se ha incorporado un mando de control que permite al jugador seleccionar de uno a cinco canales diferentes de charla.

La única pega que se le puede encontrar a este dispositivo es que aún no son demasiados los juegos que permiten emplear un periférico de este tipo, aunque poco a poco el número está yendo en aumento.

iFeel Mouse

¿Imaginas qué tacto tendrá una carpeta o un icono de tu ordenador? ¿Y las distintas casillas de Microsoft Excel? Ahora podrás saberlo con el nuevo iFeel Mouse de Logitech.



7,8

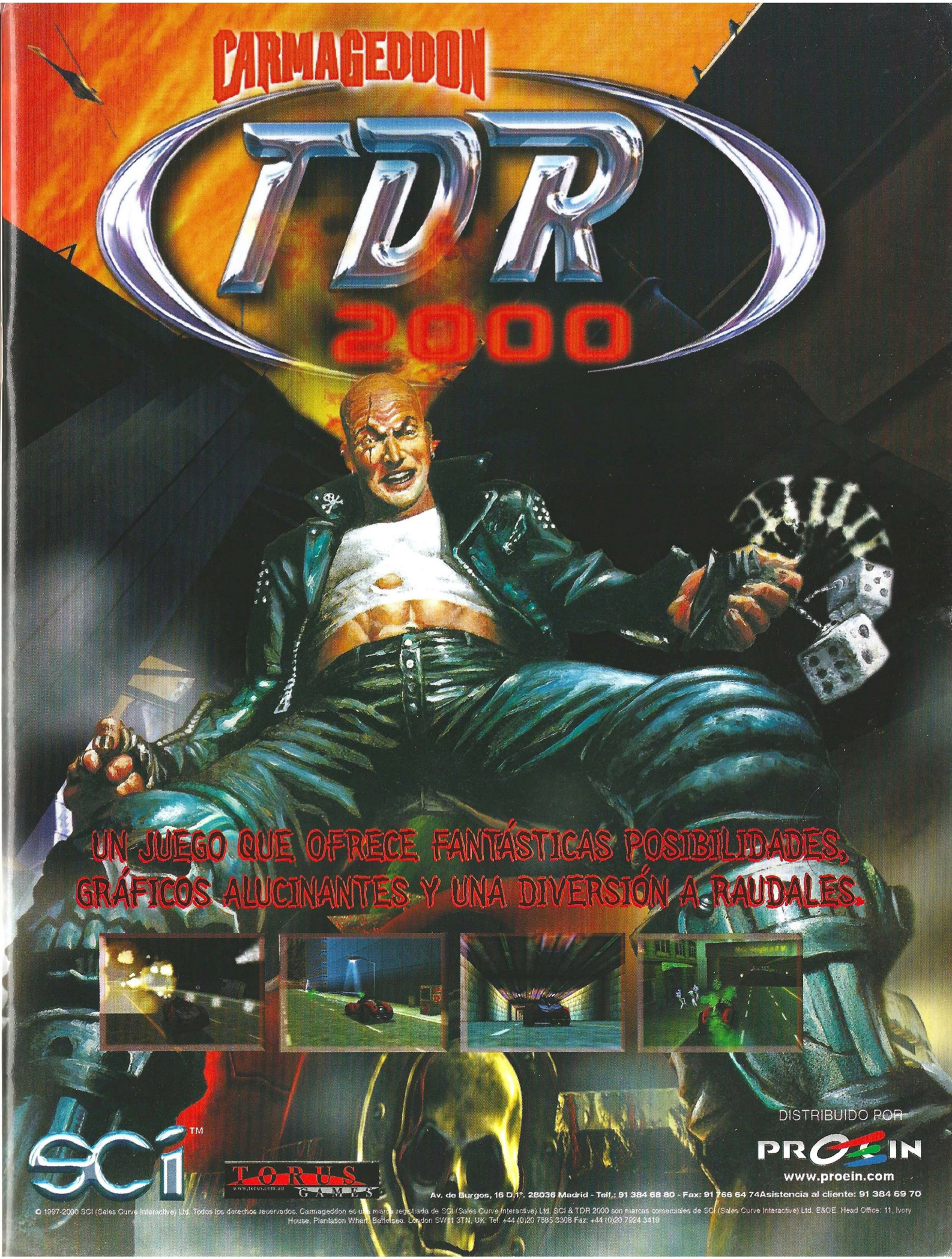
iFeel Mouse

Precio: 8.990 (sin IVA)
Fabricante: Logitech
Pros: La sensación que transmite a nuestras manos es muy curiosa. No tiene bola y es apto tanto para personas diestras como para zurdas.
Contras: Aunque la vibración sea algo bastante curioso, no es algo práctico al 100%. Se puede calificar de "chuchería".

Una nueva dimensión

La verdad es que muchas personas pueden tener ese tipo de curiosidades, aunque en un principio pueda parecer algo irrelevante. Logitech, en su afán por mejorar sus productos y por ofrecer al usuario lo más innovador, presenta ahora lo último en ratones, con los que podremos, además de efectuar las operaciones habituales, sentir mediante el tacto lo que tocamos con el cursor en la pantalla. Por ejemplo, si abrimos una aplicación como Excel, a medida que avancemos por las diferentes casillas sentiremos en nuestra mano cómo el ratón vibra, cambiando según la superficie que toquemos. Si la superficie por la que desplazamos el ratón es rugosa, éste responderá de un modo distinto a como lo haría si lo pasáramos por una superficie rayada, dando distintas sensaciones a nuestro tacto. Por supuesto todo esto es aplicable a páginas web y demás, y aunque no tenga ningún fin en especial, es algo muy curioso.

Además de todo esto, el ratón cuenta con tecnología óptica, de modo que carece de la incómoda bola, que hay que limpiar y vigilar cada determinado tiempo. De este modo también es necesario el uso de una alfombrilla, ganando espacio en la mesa de trabajo. El ratón cuenta con una forma bastante cómoda y sencilla, y es apto tanto para personas diestras como zurdas. El iFeel Mouse está provisto de dos botones y una rueda central para hacer más sencillo el desplazamiento por páginas web o documentos. Todo esto y su precio lo hacen bastante recomendable para muchos usuarios.


CARMAGEDDON
TDR
2000
UN JUEGO QUE OFRECE FANTÁSTICAS POSIBILIDADES,
GRÁFICOS ALUCINANTES Y UNA DIVERSIÓN A RAUDALES.
SCI™
TORUS GAMES
www.torus.com.au
DISTRIBUIDO POR
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74Asistencia al cliente: 91 384 69 70
© 1997-2000 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Todos los derechos reservados. Carmageddon es una marca registrada de SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. SCI & TDR 2000 son marcas comerciales de SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. E&OE. Head Office: 11, Ivory House, Plantation Wharf, Battersea, London SW11 3TN, UK. Tel: +44 (0)20 7585 3308 Fax: +44 (0)20 7924 3419

Una nueva manera de comprar y vender.

aucland
Subastas

Aprendiz de pitonisa busca
bola de cristal para prácticas.

Contactar con **www.aucland.es**

Vendo lámpara seminueva.
De fácil instalación. Bombilla incluida.

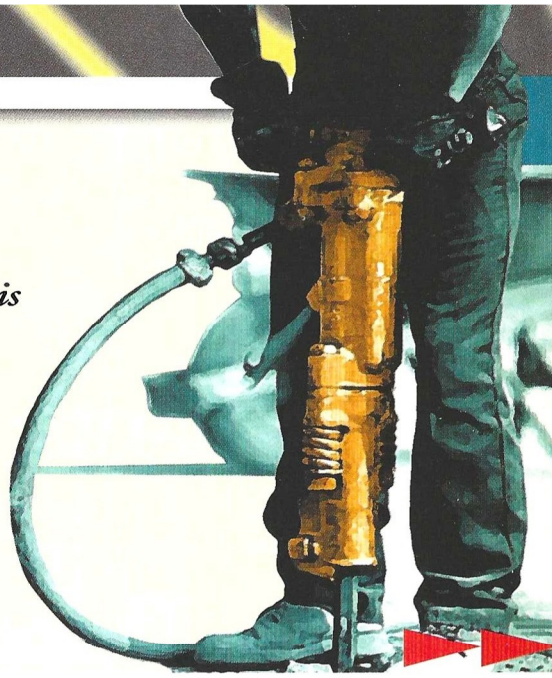
Contactar con **www.aucland.es**

Una nueva manera de comprar y vender.

aucland
Subastas

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



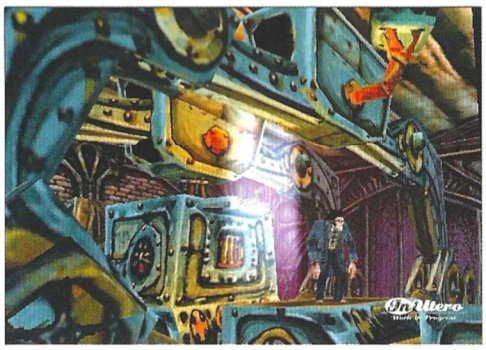
Jekyll & Hyde

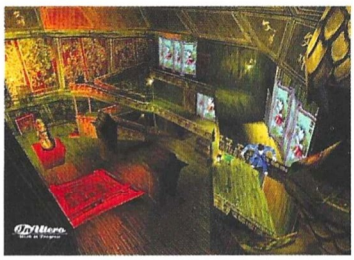
Efectos... secundarios

"Yo, el doctor Henry Jekyll, he tomado la irrevocable decisión de abandonar la búsqueda de una manera de separar el bien del mal que reside en cada persona". Palabras comprometedoras que marcarán la vida de un científico ambicioso. El castigo divino que sospechaba por esta arrogancia llevará al insigne doctor hasta las puertas de un submundo de maldad y vejaciones, para terminar casi subyugado al alma de Mr. Hyde: el perverso ser que lleva dentro.

¿Quisierais saber cómo comenzó todo? Un día, su hija Laurie fué secuestrada y él tendrá que encontrar una serie de artefactos extraños que sus secuestradores le piden. Para ello sólo tiene una noche. Enojado por el discurrir de los acontecimientos, el doctor tan sólo tiene que romper el precinto de la puerta de su laboratorio y llegar hasta el lugar en donde se encuentran inertes los medios capaces de devolver a la vida a Mr. Hyde. Desde ese momento dará comienzo una serie de acontecimientos capaces de despertar en cualquier hombre la virulencia de sus más horribles pesadillas.

El juego consiste en una aventura gráfica en 3D, desarrollada en tiempo real y ambientada en la época victoriana londinense. Explorar, solucionar puzzles, reconducir las investigaciones que te lleven al paradero de Laurie y vencer a los enemigos que vayas encontrando en tu empresa, serán algunas de las muchas pruebas que deberás superar. Magnánimo como un dios y, a la vez, terrible como un demonio, las dos personalidades del protagonista principal del juego, es decir, tú mismo, enfrentadas desde el principio, se verán obligadas a cooperar con la única intención de salvar a la niña de sus secuestradores. El desenlace... ¡lo decides tú!





Las autoridades sanitarias recomiendan leer el prospecto de los medicamentos, sobre todo si los que estamos tomando llevan parejos ciertos efectos secundarios. Al parecer, el doctor Jekyll no tuvo muy en cuenta esta advertencia...

Jekyll & Hyde

Editor: Cryo
Fecha de lanzamiento: Diciembre de 2000

Giants: Citizen Kabuto

Mucha gente se extrañó al saber que MDK 2 no estaba siendo desarrollado por la compañía que realizó el título original sino por Bioware. ¿Qué hacía Shiny mientras tanto? Messiah. Pero antes de eso, parte del equipo que diseñó la primera entrega de MDK había abandonado la nave para embarcarse en una nueva aventura con un ciudadano muy particular como protagonista.

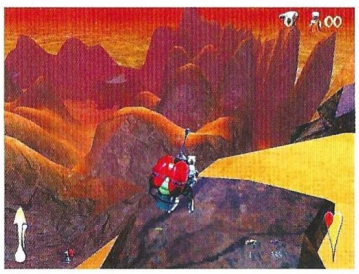
El ciudadano incomprendido

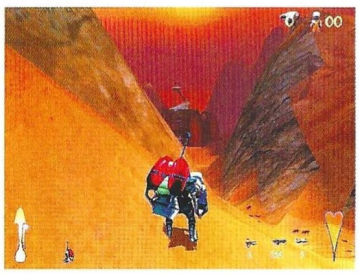
De eso han pasado algunos años y Giants: Citizen Kabuto continúa sin ver la luz. El juego lleva un par de temporadas dejándose ver por distintas convenciones y, pese a haber creado cierta expectación, el tiempo ya corre en su contra. CGW ha tenido la ocasión de comprobar el estado actual de Giants ahora que su desarrollo parece que va a tocar a su fin –la nueva fecha prevista para publicación es a finales de año, pero no hay que descartar un nuevo retraso–. Y lo que vimos fue un juego que, en gran medida, bebía de las mismas fuentes que MDK gracias a un planteamiento original, una historia con más solidez de lo habitual y el desparpajo y sentido del humor del que hace gala.

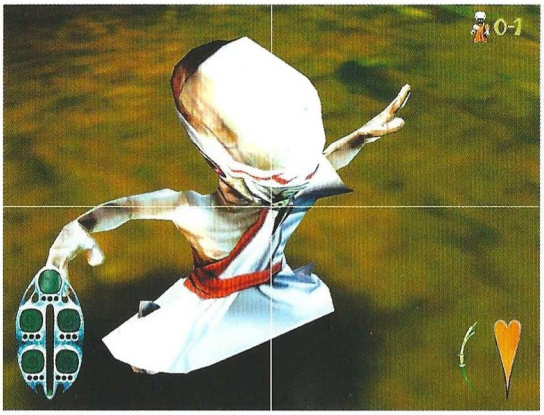
La acción tiene lugar en una isla suspendida en el espacio denominada precisamente así, isla. Allí habitan tres razas: las Sea Reapers, los Smarties y, por supuesto, Kabuto. Este último es un gigante que vaga solitario por la isla y destruye todo lo que encuentra a su paso. La ausencia de una compañía con la que hacer su vida más agradable y el absoluto desconocimiento sobre su identidad y orígenes –la única pista, un número inscrito en su barriga– le han convertido en un ser intratable siempre dispuesto a descargar su furia. En el agua que rodea la isla habitan las Sea Reapers, un grupo de gueRreras que se vieron obligadas a abandonar la isla ante los ataques de Kabuto que diezmaron su población. Lo que éste no sabe es que las Sea Reapers le dieron vida con el objetivo de que las protegiese. Como si de un monstruo de Frankestein se tratará, poco a poco desarrolló una conciencia que le hizo volverse contra sus creadoras. Y en medio de esta situación, un grupo de extraterrestres llegan a la isla tras un desafortunado encuentro de camino a sus vacaciones en Planet Majorca. A partir de ese momento, los Meccaryns quieren reparar su nave para salir de allí, las Sea Reapers librarse del gigante y Kabuto, encontrar esa tranquilidad que tanto busca...

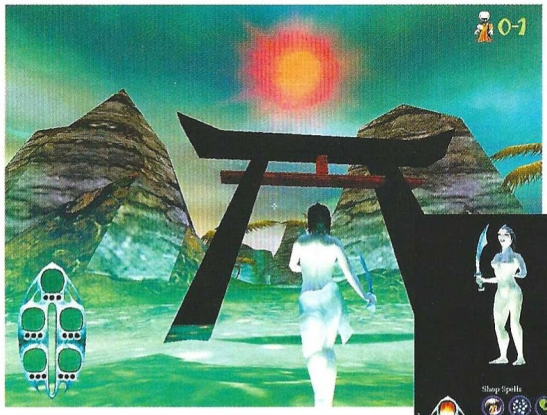
Al igual que sucedía en Starcraft, el jugador llegará a controlar a todos los personajes a lo largo del desarrollo del juego, con lo que experimentará la historia desde todos los puntos de vista y sólo al final obtendrá una comprensión global del mundo de Giants. La aventura se desarrolla bajo una perspectiva en tercera persona y, aunque en primer instancia se trata de un juego de acción, también presenta un fuerte componente de estrategia que ha sido tratado de forma diferente a la habitual.

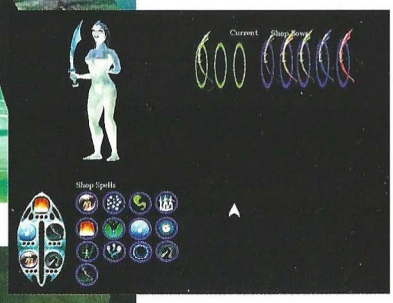
En la isla hay otra raza, unos cabezones enanos que responden al nombre de Smarties y viven atemorizados tanto por Kabuto como por las Sea Reapers. El jugador inicia Giants como uno de los Meccarryns. Si ayuda a los Smarties –deseosos de encontrar a alguien que no sea su enemigo– estos devolverán el favor construyendo bases en las que se podrán desarrollar armas y otros "items". Cuando el usuario juega como Sea Reaper el planteamiento cambia. Delphi –el personaje manejado por el jugador– se ha alejado de las formas más o menos tiránicas de su raza por lo que necesita su propia base que habrá de ser construida con la ayuda de los Smarties y bajo el agua. Este personaje no se mueve con la tecnología sino que basa su poder y habilidades en la magia. Nuevas

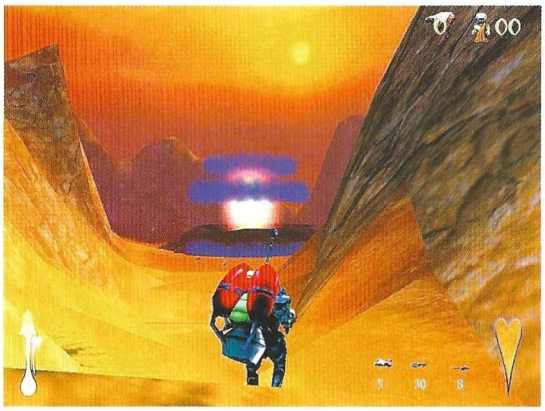


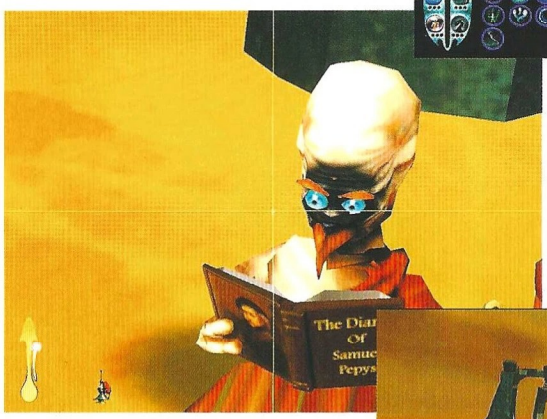


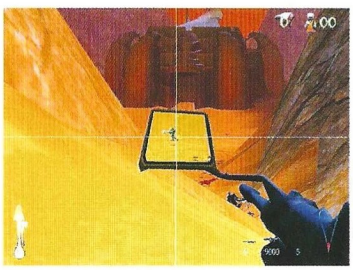


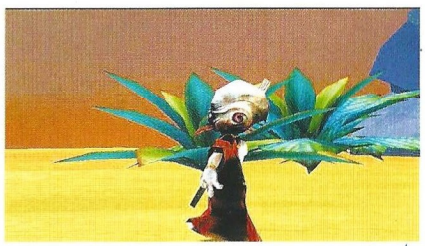












construcciones le ayudarán a desarrollar sus habilidades y adquirir nuevos hechizos. Y en el caso de Kabuto, su ocasional ingesta de Smarties le permite dar a luz a unas criaturas conocidas como Vimps, las cuales se ocupan de alimentar a su dueño y son controladas por el jugador mediante por el viejo sistema de apuntar y hacer clic.

Giants cuenta con todos los elementos para ofrecer un juego fresco y diferente de lo que estamos acostumbrados. El largo tiempo de desarrollo se acusa en un apartado gráfico que ya ha dejado de estar a la vanguardia, aún manteniendo su atractivo. Sin embargo, los elementos que confieren a interés al juego –la creatividad puesta en su diseño, su variada jugabilidad y lo ingenioso del guión– son de los que caracterizan a los mejores juegos.

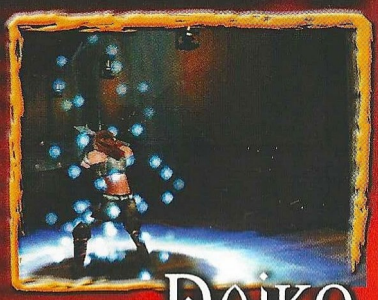
Giants: Citizen Kabuto

Editor: Planet Moon Studios/Interplay
Fecha prevista de lanzamiento: último trimestre 2000

© 2000 Dinamic Multimedia, S.A. Desarrollado por Nébula Entertainment, S.L. Todos los derechos reservados.

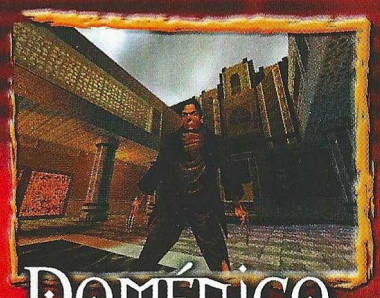
GAV

CABALLERO LEGENDARIO
EN BUSCA DE RESPUESTAS



DAIKO

SACERDOTISA PALADÍN
EN UNA MISIÓN SAGRADA



DOMÉNICO

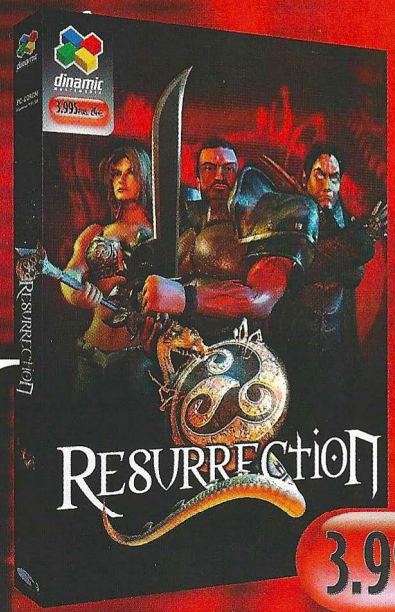
BASTARDO DEMONÍACO
ÁVIDO DE VENGANZA

...UN ÚNICO DESTINO

En un mundo de fantasía épica, tres insólitos héroes tendrán que unir sus fuerzas para derrotar a un formidable enemigo.

Los tres viajarán a través de una diabólica encrucijada para evitar que un Dios Demonio y su voraz Dragón Negro devoren el alma de miles de inocentes.

- **TRES MODOS DE COMBATE:** asalto, sigilo y mentalismo
- **DOS MODOS DE JUEGO:** aventura y arcade
- **MÁS DE 20 TIPOS DE ENEMIGOS**
- **12 COMBOS diferentes para cada protagonista**
- **TECNOLOGÍA GRÁFICA TRIDIMENSIONAL de última generación**
- **SISTEMA DE CONTROL HÍBRIDO** ratón/teclado, completo y ergonómico
- **Alto nivel de INTELIGENCIA ARTIFICIAL**



¡INCLUYE MODO LUCHA!

3.995 PTAS. 24€

ction

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Black & White

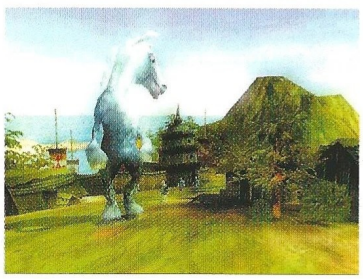
El currículo de Peter Molyneux incluye las series Populous y Dungeon Keeper. Ahora está ultimando Black & White. ¿Te queda alguna duda acerca de qué clase de juego se trata? Adivina. Tú eres dios.

Los creyentes

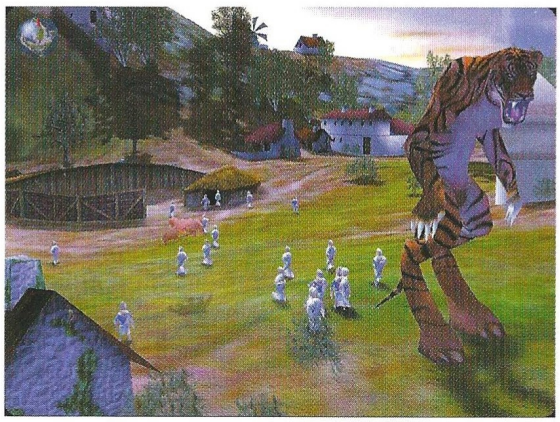
Un mundo, un paraíso en el que ocho tribus conviven en paz y armonía realizando sus quehaceres diarios, obteniendo alimento, construyendo casas para vivir, aprendiendo a trabajar diversas materias primas, formando familias y teniendo hijos. A veces surgen problemas, pero los habitantes de cada aldea son capaces de resolverlos.

¿Siempre? No. En ocasiones, los problemas son tan grandes que exigen una intervención superior, una voluntad divina todopoderosa capaz de imponer su criterio. Pero claro, los dioses son caprichosos, no responden en todo momento como a los mortales les gustaría. Los dioses son tan veleidosos como los humanos, porque en el mundo de Black & White, tú eres dios, y eres humano.

Si eres bueno, es decir, tus convicciones morales aplicadas a tu forma de jugar se traducen en buenas acciones y ayuda a tus fieles, el mundo reflejará ese comportamiento con su aspecto, la ambientación será idílica y tus fieles vivirán muy felices. Cada vez que sean testigos de una de tus obras se maravillarán, y sabrán que su dios está ahí para ellos. Si por el contrario eres un tirano, te importan poco tus fieles, los maltratas y provocas catástrofes, el mundo se volverá oscuro, el humor de sus habitantes será ceniciento, y las cosas pueden ponerse muy feas.

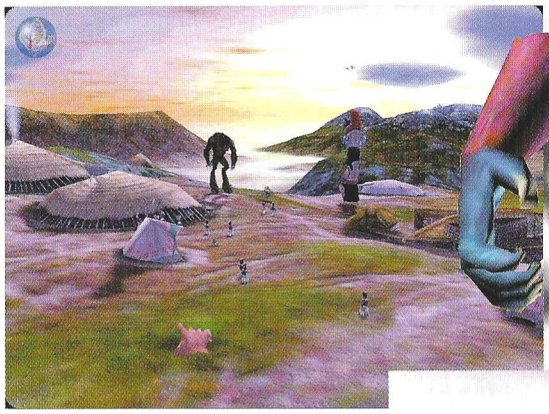


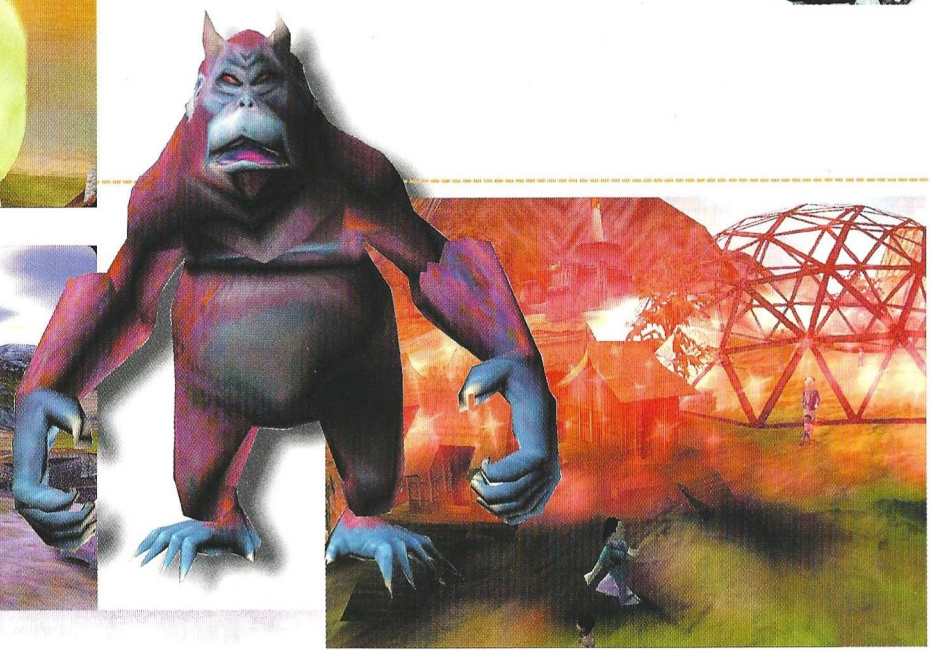
Más allá de todo esto, la experiencia de Black & White puede ser mucho más personal. Por poner un ejemplo, los habitantes del mundo podrían tener los nombres y apellidos de las personas que hay en tu libreta de direcciones de correo electrónico, e incluso avisarte dando saltos cuando se recibe un email de la persona cuyo nombre ha bautizado a un habitante. Incluso, si vives en Madrid –por poner una ciudad cualquiera–, tu Black & White puede tener exactamente el mismo clima a través de una sencilla conexión a Internet.

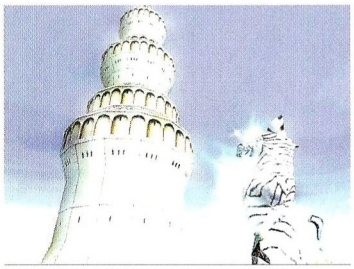


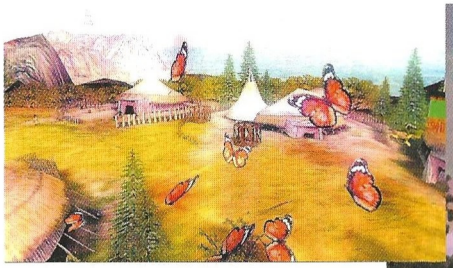
Un dios ha de tener un representante en el mundo, y en el caso de Black & White será una criatura a la que hay que alimentar y educar. Cada criatura es única para cada jugador, y reflejará la personalidad de su creador. Puede aprender a bailar, demuestra curiosidad ante el mundo que le rodea, y se relaciona con los habitantes concediéndoles el mismo trato que su dios le dispense.

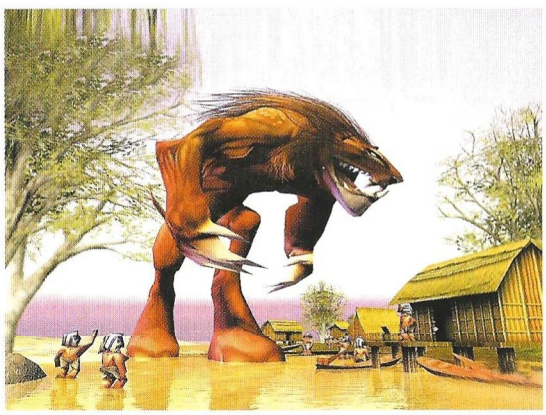
Con Black & White podrás dedicarte a tareas divinas o más mundanas, en la medida en que una y otra cosa te gusten. Los habitantes del mundo sabrán lo que quieren que hagas porque se











lo ordenarás: una mano invisible cogerá a uno de ellos y lo dejará caer sobre un árbol, así que él sabrá que debe cortarlo. El interfaz es sumamente inteligente: no hay botones ni iconos, sólo una mano que según sobre qué esté situada, lo que coja y dónde lo ponga, provocará una acción diferente.

En un único templo dedicado a su dios, los fieles adorarán al creador, y allí mismo es donde los grandes poderes divinos se irán acumulando para su uso en el momento adecuado: terremotos, huracanes, bolas de fuego, inundaciones... El que esto sea así, ni siquiera obliga al jugador a acudir al templo cada vez que quiera usar uno de estos poderes; puede trazar un signo asociado con el ratón y de forma automática invocará el poder correspondiente. Toda tu existencia como dios dependerá de una única cosa: cuántos creyentes tienes y cuál es su nivel de creencia.

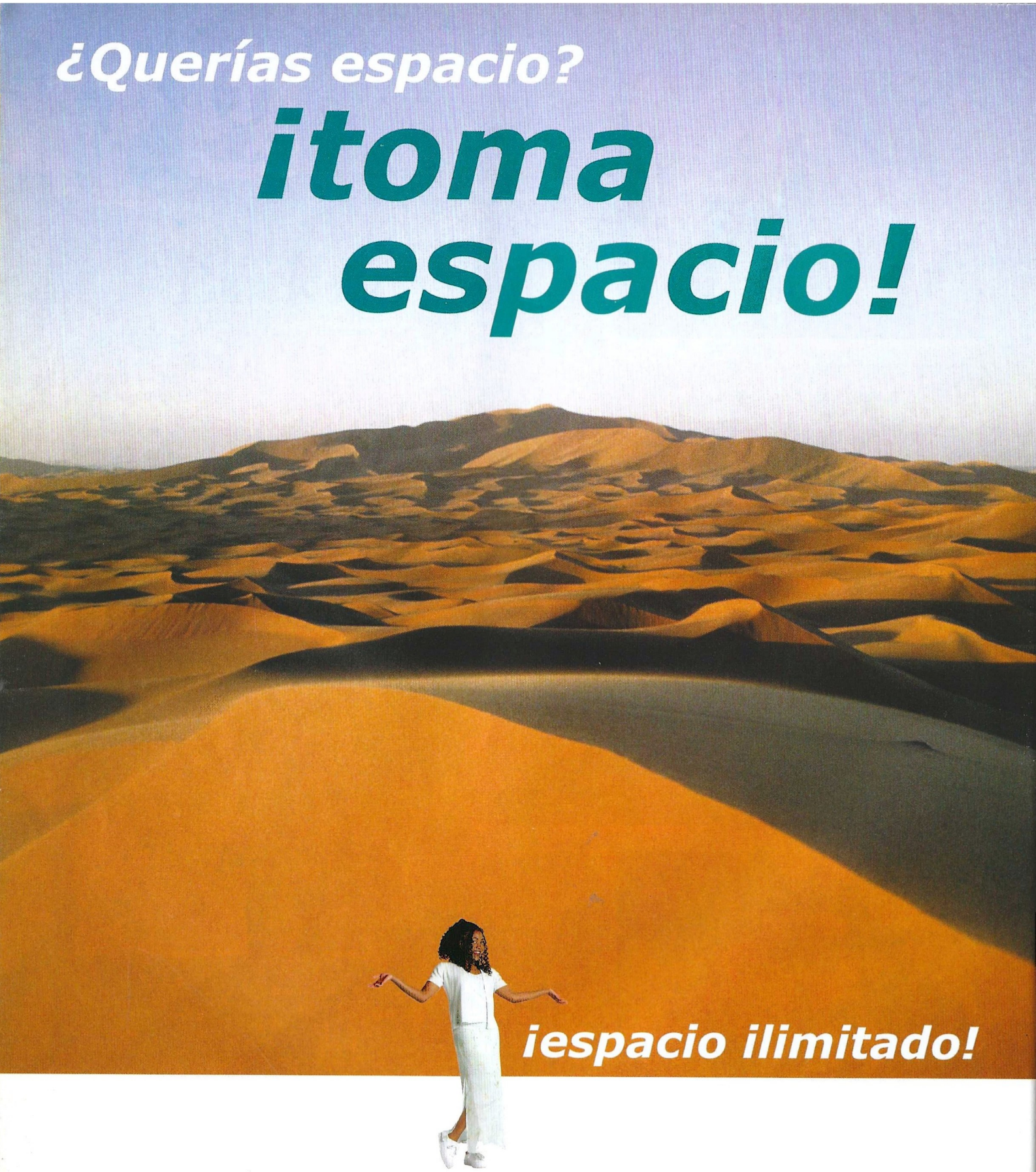
¿Después de esto no te queda muy claro qué es Black & White? Es un juego –por clasificarlo de alguna forma– de estrategia en el en que tú eres dios, aunque a un nivel mucho mayor que en Populous. El detalle visual, la ambientación sonora, las posibilidades con Internet y muchas otras cosas, lo convierten en el que será el mejor juego del año. Y si no, al tiempo.

Black & White

Editor: Lionhead
Fecha prevista de lanzamiento: Navidades 2000

¿Querías espacio?

¡toma espacio!



¡espacio ilimitado!

Si has agotado tu espacio, desde ahora Tripod da a todos sus usuarios espacio ilimitado.

tripod

no hay límite en www.tripod.es

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

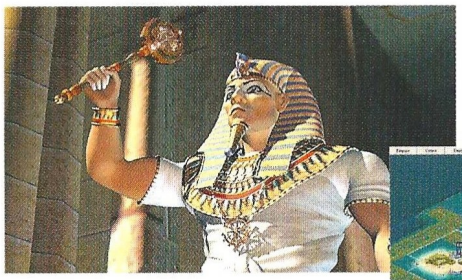
Civilization Call to Power II

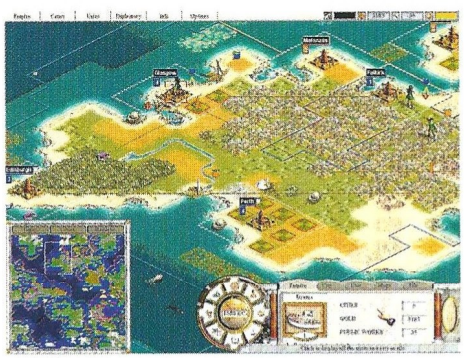
Afinando opciones

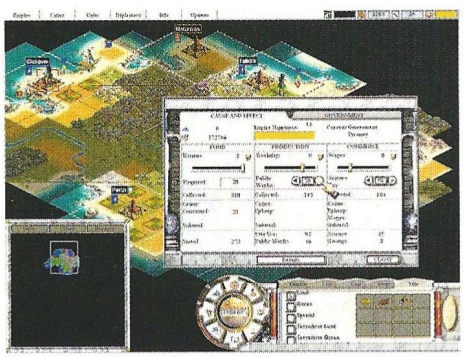
Como no podía ser de otra forma, los primeros cambios realizados sobre Call to Power para crear la secuela proceden de los comentarios que miles de usuarios de todo el mundo enviaron en su momento a Activision. Entre ellos estaban la petición de un sistema de diplomacia más sólido, fronteras, un sistema de combate más realista, alcaldes automatizados y una serie de cambios en el interfaz.

Todo eso está hecho, como también algunos cambios de diseño bastante sustanciales con respecto a Call to Power. El más drástico ha sido la desaparición del espacio como elemento del juego: sólo se pueden colonizar tierra y mar, siendo los océanos una parte mucho más importante del juego, vital de hecho para conseguir una victoria por logros científicos.

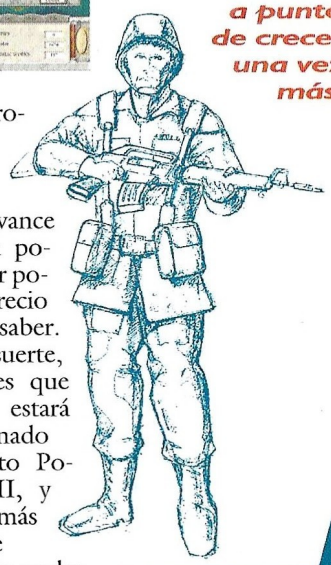
Además de nuevos escenarios, pueblos y demás adendas evidentes en una secuela, el juego en sí tendrá grandes cambios debido a las alteraciones que ha sufrido la diplomacia: 20 tipos de negociación diferentes, actitud hacia el interlocutor, contra-propuestas y muchas otras cosas. Por ejemplo, si otra civilización te propone o exige que regales o compartas un avance científico, tú podrás contestar poniendo un precio a tu saber. Con suerte, el mes que viene estará terminado Call to Power II, y con más suerte aún, lo podremos disfrutar en castellano.







La saga Civilization –iniciada en su día por Sid Meier– dio un importante giro hace año y medio con Call to Power, que avivó la llama de la serie y logró acercarla a muchos más seguidores. Ahora está a punto de crecer una vez más.

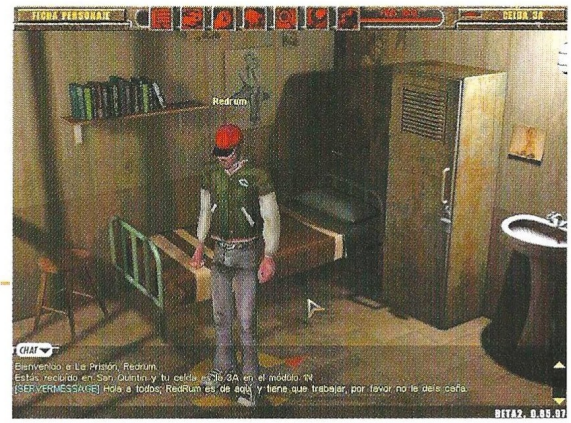


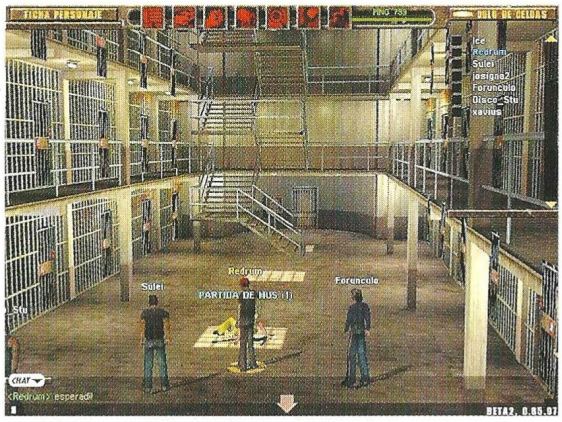
Civilization Call to Power II

Editor: Activision
Distribuidor: Proein

Zona Beta

La Prisión





Es uno de los proyectos más ambiciosos de Dinamic para los próximos meses. Se trata del que será el primer juego creado íntegramente en España para jugar exclusivamente a través de Internet. A partir de ahora, todo el mundo querrá estar encarcelado.

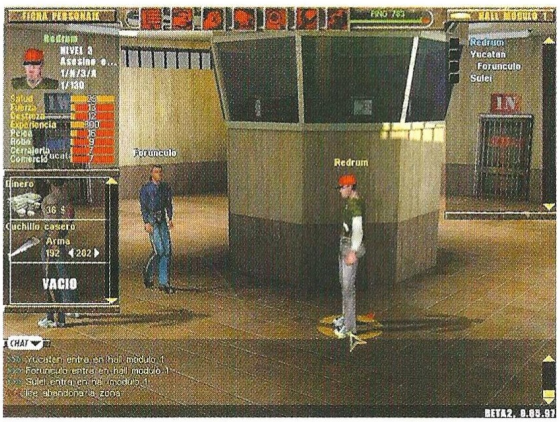
Condenados a chatear

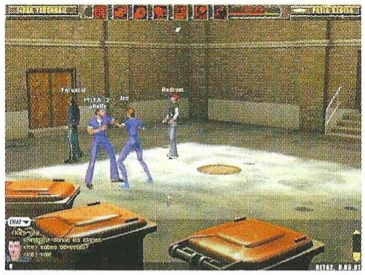
Además de Everquest o Ultima Online, pocos son los juegos que permiten jugar a través de Internet de un modo íntegro y sin apenas complicaciones. Desde hace ya un buen tiempo, en Dinamic están enfrascados en la concepción de un juego que, según sus expectativas, será un auténtico bombazo. Se trata de La Prisión, un programa ideado para jugar únicamente a través de Internet. En La Prisión adoptaremos el papel de un recluso, al que le fdaremos el aspecto que más nos guste, así como el nombre y el por qué está encerrado, es decir, el delito que hemos cometido en nuestra vida como civil.

Lo que se pretende con este título, es que el juego On-Line llegue de un modo sencillo a todos los usuarios, ya que no hay demasiados títulos que den posibilidades de aprendizaje. Nuestra misión principal en La Prisión será la de escapar de allí. Una vez lo hayamos conseguido la partida terminará para nosotros, pudiendo entrar nuevamente cuando queramos. Pero escapar no será tarea fácil, ya que otros jugadores estarán en nuestro camino, así como los guardias y demás personal de la prisión. Para escapar habremos de hacer uso de nuestra astucia, ya que muchos objetos los conseguiremos aliándonos con otros presos o comprándoselos, y en el peor de los casos, matándolos o dándoles una paliza.

Lo mejor de todo es que no nos limitaremos a mover a nuestro personaje por el recinto, sino que tendremos que mantener unas determinadas relaciones con los demás presos. Podríamos decir que el juego es, en cierto modo, como acceder a un "chat", en el que podemos hablar de lo que sea con quien sea, algo que da al juego mucha más libertad. Si en algún momento estamos cansados de dar vueltas por la prisión, podremos optar por jugar con alguien una partida de damas o de mus, haciendo la velada carcelaria mucho más agradable.

El sistema de pago que utilizará La Prisión es muy sencillo. Una vez adquiramos el programa, tendremos un mes de juego completamente gratis, en el que podremos ir adquiriendo experiencia con nuestro personaje. Pasado ese plazo, tendremos que pagar una cuota mensual que aún está por confirmar, pero que a seguún las previsiones de Dinamic no será excesiva. Si te apasionan los juegos On-Line pero los veías desangelados en lo referente a opciones, no pierdas de vista La Prisión.





La Prisión

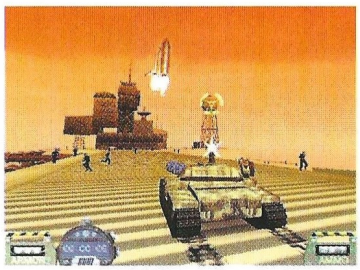
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic

PowerTank

Destrucción masiva

En la oscura visión planetaria a escala global que nos presenta Power Tank como previsión para un futuro próximo, el devenir de los acontecimientos, trazará una línea de muerte entre la sociedad y los poderes del hampa y del submundo de la droga y el terrorismo. A pesar de la desventaja, la resistencia está en marcha al mando del doctor Novotny, quien, dispuesto a viajar a bordo de una máquina del tiempo, se dispone a cambiar el transcurso de los acontecimientos. ¿Su misión? ¡Poner orden en los lugares más peligrosos del planeta!

Afganistán, Siberia, Cabo Cañaveral, el Gran Cañón del Colorado, las islas del Pacífico, el Nepal y Rumanía serán los lugares en donde tendrás que llevar a cabo tu aventura. A los mandos de un tanque con poderosas armas, casi sobrenaturales, y moviéndote a lo largo y ancho de un amplio entorno 3D virtualizado con inesperados ataques defensivos y ofensivos, deberás convertir el mundo en tu nuevo campo de operaciones.



Power Tank es un juego de acción trepidante que consigue sumergir al jugador en una realidad paralela creíble y dinámica. Un total de 25 misiones en el juego, mas seis para la Red, constituyen su oferta, a la que tendremos que sumar una decena de armas auxiliares para su cañón de 180 mm. El reto es importante, los enemigos caerán sobre ti a cientos –minas, infantería, artillería, helicópteros, motoras, carros de combate...–, y el modo multijugador soportará hasta diez usuarios en los modos "capturar la bandera" o "lucha a muerte". El panorama que se avecina es desolador... ¡afortunadamente!

La asociación de mafias, terrorismo y narcotráfico mundial se ha hecho con el control de los misiles rusos, las plataformas de lanzamiento de la N.A.S.A y la reserva de oro federal de los E.E.U.U. ¿Quién podrá detener esta apocalíptica visión?

PowerTank

Editor: Electrotech
Distribuidor: Fx Interactive

Zeus: Master of Olympus

Reinventando Grecia

A primera vista, Zeus parece Faraón, solo que en Grecia. Sin embargo, la estética es de dibujo animado, hay un gran sentido del humor, y obviamente, tanto el interfaz como la inteligencia artificial, han sido completamente remodelados para la ocasión.

Una de las innovaciones que tiene la versión inglesa que hemos probado, es la inclusión de héroes clásicos como Hércules y Perseo que, en servicio a la ciudad, realizarán grandes hazañas e incluso combatirán contra bestias mitológicas. La interacción de los dioses con el pueblo es mucho más activa, existiendo la posibilidad incluso de invocarles para que se materialicen entre los mortales.

Otra de las novedades es que se pueden invadir ciudades del mapa, que una vez tomadas estarán obligadas a pagar tributo y ceder mercancías a la capital del jugador. También es posible construir colonias cercanas a la capital establecer rutas comerciales y volver a controlar la capital, que para entonces contará con todos los bienes de consumo y materias primas que pueda necesitar.

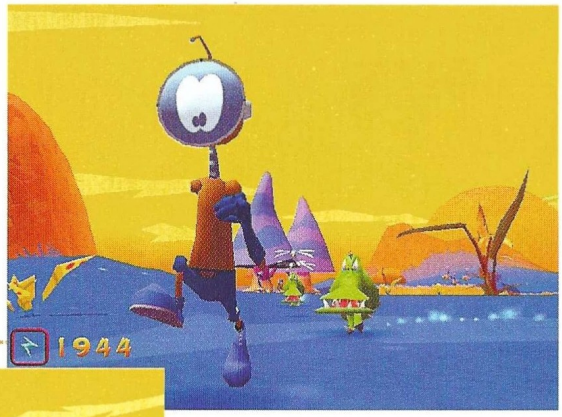
Después de Cleopatra parecía que no se podría mejorar la fórmula, pero da la impresión de que Zeus llevará esta larga serie de juegos un paso más allá.

Con Cleopatra recién salida del horno, ya se cuece Zeus, cuya receta consiste en un interfaz remozado, otra época clásica y una buena dosis de novedades sobre la fórmula habitual de Impressions.

Zeus: Master of Olympus

Editor: Impressions
Distribuidor: Havas Interactive

M: Alien Paranoia



M es un ser llegado de otro planeta por error. su nave de segunda mano se ha estropeado y debe buscar la forma de volver a lado de N, su amor intergaláctico, ¿lo conseguirá?

M: Alien Paranoia

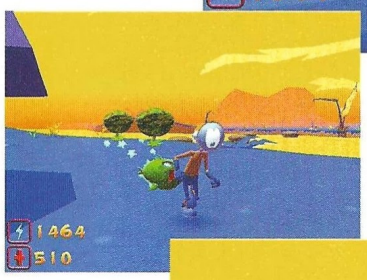
Editor: Eclipse Software
Distribuidor: Dinamic

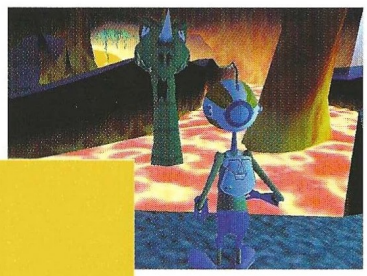
Un alien extraviado

Lo que está claro es que para conseguirlo necesitará nuestra ayuda, o de lo contrario quedará atrapado para siempre en ese inhóspito planeta de extrañas formaciones rocosas y seres fastidiosos. M es un ser poco habitual, ya que no cuenta con excesivas virtudes. Es muy delgado, se mueve con poco estilo y la cabeza es muy similar al televisor que tenían en la sala de estar nuestros abuelos, de modo que no va a enamorar a ninguna quinceañera.

Sin embargo, la simpatía es su mayor virtud, y el extraordinario amor que siente por N le hará superar cualquier obstáculo, por difícil que parezca.

El apartado gráfico del juego está realizado muy al estilo de los dibujos animados de la Warner, haciendo uso de colores muy vivos y unas formas muy angulares, que sin duda dan al juego un aspecto mucho más divertido. Pero el apartado que definitivamente se lleva la palma es el dedicado a los enemigos. Los más variados y extravagantes seres se han querido dar cita en M: Alien Paranoia, y podremos encontrar algunos tan curiosos como por ejemplo los cangrejos culturistas o los cactus cariñosos ¿¡!?





El juego combina la acción con las plataformas, de modo que habrá que emplear la astucia en muchas ocasiones.

Bugs Bunny & Taz: TimeBusters

De la mano de Infogrames llega la última aventura de Bugs Bunny, acompañado en esta ocasión por un invitado de lujo; el diablo Taz.

Bugs Bunny & Taz: TimeBusters

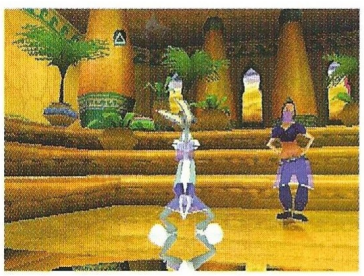
Editor: Konami
Distribuidor: Infogrames

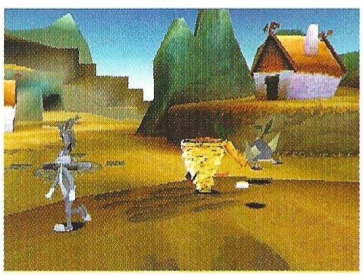
Una pareja muy animada

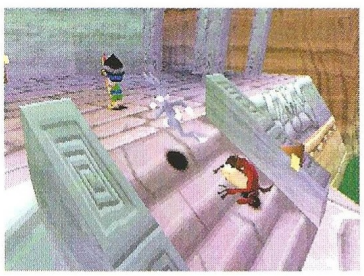
No es esta la primera vez que el "Conejo de la Suerte" aparece en un videojuego. Desde hace un buen puñado de años, la estrella más rutilante del universo Warner se ha estado paseando por los innumerables sistemas de entretenimiento que han aparecido, normalmente en juegos de plataformas.

Para no ser menos, los usuarios de PC estamos a punto de recibir la última y más emocionante aventura de tan singular personaje, en la que vendrá acompañado por otra estrella no menos rutilante; el diablo Taz.

TimeBusters nos ofrece un juego de plataformas 3D lleno de colorido, así como grandes dosis de acción. La principal novedad de este juego, además de un apartado gráfico más elaborado, es la posibilidad de jugar con los dos protagonistas de manera simultánea, empleando a cada uno de ellos en el momento que más nos convenga o lo necesitemos, siendo necesario pensar cómo superar un obstáculo en concreto. El juego cuenta con innumerables niveles, así como con una opción para dos jugadores, en la que cada jugador controlará un personaje, siendo extremadamente necesaria la cooperación. En breve podremos disfrutarlo.







Kao The Kangaroo

El canguro intrépido

Kao es el nombre de un canguro muy simpático, protagonista de un juego de plataformas en 3D con el que los aficionados a este tipo de juegos se lo pasarán en grande gracias a la variedad de sus escenarios y las grandes dosis de acción que posee.

El planteamiento general del juego recuerda mucho al de un viejo conocido, del que hace no demasiado tiempo se ha publicado la segunda entrega. Nos referimos a Croc, aquel juego en el que controlábamos una especie de cocodrilo.

Una de las razones por las que Kao recuerda a Croc es por el sistema de ataque, ya que al ser, dentro de lo que cabe, un personaje parecido –tiene una cola larga y cuatro extremidades– los ataques son casi los mismos, a excepción de los potentes puñetazos que es capaz de propinar.

También es posible encontrar algún parecido con Croc en el apartado gráfico, ya que todo ha sido elaborado con unas formas poligonales graciosas y un colorido muy chillón.

La diferencia más notable la podemos encontrar en el desarrollo de los distintos niveles, ya que Kao se decanta por un sistema mucho más rápido a la hora de avanzar. Los enemigos son otro de los puntos fuertes del juego; todo un derroche de imaginación de los programadores. Podremos acabar con ellos de varios modos, ya sea utilizando nuestra poderosa cola o los contundentes golpes de nuestros puños, siendo este último un sistema mucho más fiable. Al tratarse de un canguro, el salto será también una de las grandes bazas de nuestro personaje.

Canguro aventurero busca juego de plataformas para dar rienda suelta a sus instintos más animales. Se ofrece dedicación y seriedad en el puesto. Preguntar por Kao.

Kao The Kangaroo

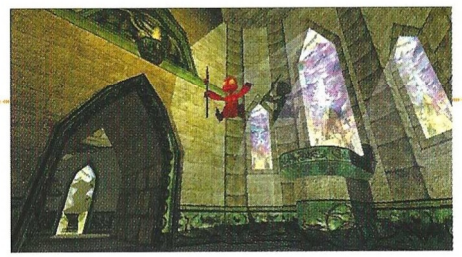
Editor: Tate
Distribuidor: Virgin

Gift

Un país multicolor

Y como no podía ser de otro modo, Gift, un simpático personaje de color rojo y grandes ojos amarillos, protagoniza un juego de plataformas 3D, con el que los amantes de este tipo de títulos pasarán un buen número de horas pegados al ordenador. Eso no es nada fácil, debido a que el usuario busca variedad, algo de lo que muchos juegos están faltos.

A primera vista ese no parece ser el caso de Gift; lo primero por la originalidad del propio personaje y lo segundo por el gran colorido de todos los elementos que aparecen en pantalla, dando la sensación de que estamos viendo un largometraje de dibujos animados.



Nuestro personaje tiene que cumplir una difícil misión, que no es otra que la de salvar a la princesa Lolita Globo. Armado con una simple lanza, Gift deberá enfrentarse a innumerables peligros y a infinidad de puzzles, que deberá superar si quiere alcanzar su objetivo. Como decimos, uno de los aspectos más llamativos de este juego es su apartado gráfico, con mundos tridimensionales realizados con todo lujo de detalles y llenos de vivos colores, así como los enemigos, que son unos seres totalmente originales. Diversión garantizada para todos los públicos.

Es posible encontrar cientos de simpáticos seres en los videojuegos. Ahora le toca el turno a Gift, la gran creación de Cryo.

Gift

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

¿Te atreves a entrar?

La PRISION

@

JUEGO EXCLUSIVO

On-line

Requiere módem y conexión a Internet

a entrar?

Dinamic presenta el primer juego on-line español 100%.

En una prisión de alta seguridad más de quinientos presos luchan por sobrevivir. Tu única posibilidad de seguir vivo y conseguir escapar es asociarte con otros presos y evolucionar para hacerte más fuerte. ¿Estás preparado para cumplir tu condena?

Personaje completamente **configurable**: hombre, mujer, apariencia física, delito.

Interacción en **tiempo real** con otros jugadores: Chat, combate, intercambia objetos, comercia, subasta tus posesiones, juegos de mesa, roba...

Juegos en tiempo real dentro de la prisión: póker, mus, damas, ajedrez...

Increíble engine 3D, con efectos de luces y sombras.

Más de quinientas localizaciones hiperrealistas.

Gran variedad de objetos con distintas funciones y utilidad.

Lidera tu propia banda.

Sistema **"Wish&Click"**, máxima facilidad y ergonomía para realizar todas las acciones.

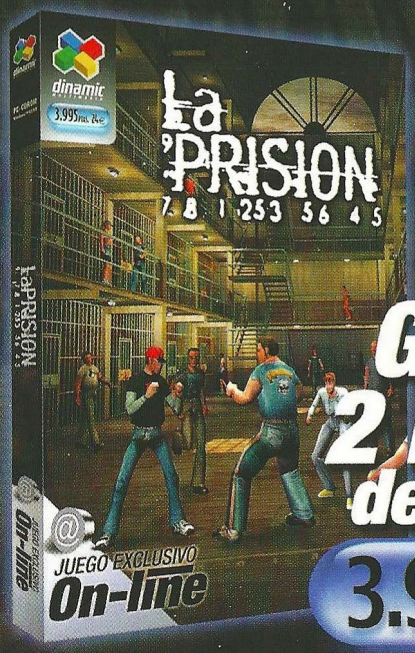
Más de 200 animaciones distintas.

Provoca **motines** aliándote con otros presos.

Pide traslados a otras prisiones. Juega con tus amigos en las diferentes cárceles que propone el sistema de conexión de **La Prisión**.

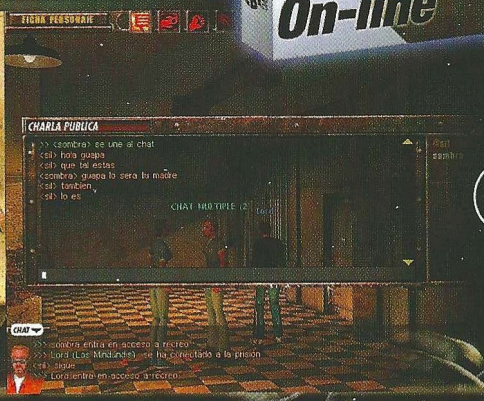
Evolución del personaje a medida que se van realizando determinadas acciones.

Avanzando sistema de CHAT, sistema de mensajería y tablón de anuncios. Cada vez que entres en la prisión sabrás lo que ha sucedido.



Gratis 2 Meses de conexión

3.995 Ptas.



infórmate en:

www.laprision.com

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Resurrection

Nébula Studios está a punto de terminar Resurrection, uno de los juegos más prometedores de todos los realizados en España. Si te gustan las aventuras, éste puede ser tu juego ¿o no?

Resurrection

Editor: Nébula Studios
Distribuidor: Dinamic

EL sabor de la venganza

La verdad es que en Dinamic están encantados con este prometedor título, creado por el grupo español Nébula Studios. Hace varios meses os ofrecimos un extenso reportaje dedicado al software español en el que incluíamos abundante información sobre este juego, en el que lo que más llama la atención son los enormes personajes y lo detallado de todos los escenarios, que emplean cientos de texturas diferentes para hacer todo mucho más creíble.

Resurrection ofrece al jugador tres personajes a elegir, cada uno de ellos con diferentes virtudes y defectos, y lo que es más importante, con sus propios escenarios y argumentos en la lucha. Nada más comenzar el juego, podremos elegir entre jugar una de las tres aventuras disponibles o una en la que alternaremos a los tres personajes, jugando en cada ocasión con uno de ellos, hasta que al final logren unirse.

Pero a pesar de todo esto y mucho más, Resurrection tiene un gran problema, y no es otro que la gran cantidad de títulos que se avecinan de temática similar. A pesar de contener muchos elementos que lo hacen distinto, el usuario está impaciente por tener entre sus manos juegos como Blade o Rune, a los que sin lugar a dudas se les está ofreciendo una mayor cobertura. Aún así, Resurrection será un juego a tener muy en cuenta.

Egipto II: La profecía de Heliópolis

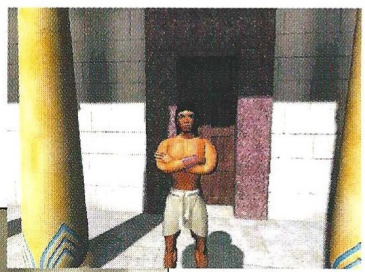
Antes que la nuestra, antiguas civilizaciones dominaron el mundo concocido durante miles de años. Hoy, sus logros y su sabiduría están a nuestro alcance.

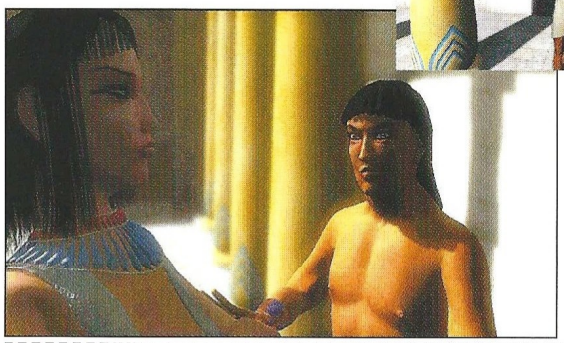
Egipto II: La profecía de Heliópolis

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

Misterios insondables

La saga, de la que analizamos su segunda parte, comenzó hace meses con la comercialización de "Egipto". En aquel juego, una científica representación de la civilización más duradera de la Humanidad, nos condujo, a través de una visión histórica de la cultura más fascinante del mundo, hasta el país del Nilo. Ni Christian Jacq ni Pauline Gedge hubieran sido capaces de proporcionarnos una visión tan acertada de este pueblo que ya dominaba la escritura miles de años antes de Cristo.





Hoy, de nuevo bajo la producción de Cryo, la aventura que se inició en la primera parte de la saga, continúa en "La profecía de Heliópolis": la ciudad del Sol está azotada por una plaga y Tifet tendrá que buscar el remedio. Siguiendo la lógica evolución de las cosas, el motor del juego ha sido mejorado, la trama se desarrolla con mayor naturalidad, y los entornos en donde tiene lugar la acción, sin idealizaciones ni fantasiosos atributos de ficción, nos ofrecen una visión científica del país, sus costumbres, su ciencia y su religión en el año 1350 antes de Cristo.

La progresión de la trama se verá ayudada por la puesta en escena de 23 personajes diferentes y más de 40 lugares a explorar. Un pulso entre poder religioso y político subyace en una historia de lucha por la vida en un país y tiempo en el que el status de la mujer poco le favorecía... Muy pronto podremos disfrutarlo.

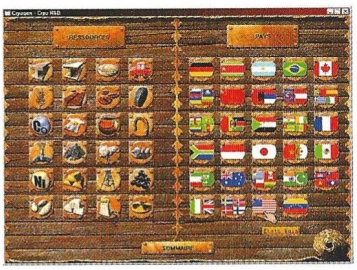
Oligopoly

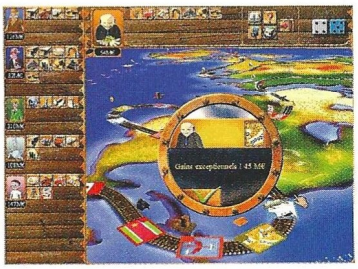
Una nueva forma de ver las cosas

Básicamente, si has jugado al popular Monopoly, no tendrás nada o casi nada que aprender. Las reglas del juego son muy parecidas por no decir iguales, y las diferencias más pronunciadas se encuentran en el "tablero", las fichas y los personajes que podemos seleccionar. El denominado "tablero" es un mapamundi en el que iremos atravesando casi todos los países. Éstos hacen las veces de casillas, que podremos ir adquiriendo a medida que caigamos en cada una de ellas. Una vez poseamos una determinada casilla, cada uno de los distintos jugadores que estén participando en la partida y caigan en ella deberán pagar un tributo, que podrá ser cualquier bien que posean, como por ejemplo alimentos o animales. Como siempre, la cantidad que nos han de pagar dependerá de si la zona es mejor o peor, ya que si se trata de un país más desarrollado todo será más caro.

El apartado gráfico no es excesivamente brillante, pero cumple a la perfección con su cometido. Está generado mediante polígonos y texturas, y al menos se han preocupado de no ofrecer el siempre monótono tablero.

Si te gustan los juegos de mesa estilo Monopoly, no pierdas de vista éste Oligopoly.





¿Quién no ha jugado al Monopoly en alguna ocasión? Si ya estás cansado de seguir el procedimiento habitual, analiza detenidamente el nuevo juego que te ofrece Cryo.

Oligopoly

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

Stupid Invaders

Seres inadaptados

El problema es que un maquiavélico personaje, llamado Dr. Sakarine, colecciona extraterrestres, y como no podía ser de otro modo se ha enterado de la llegada a la Tierra de estos cinco nuevos especimenes. Para que todo sea mucho más sencillo para él, ha decidido contratar los servicios del terrible Bollock, haciendo que la captura de susodichos seres sea sólo un "juego de niños".

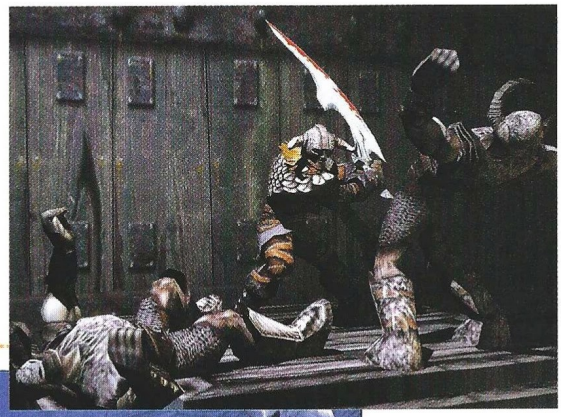
A partir de ese preciso instante, los cinco extraterrestres tendrán que ingeniárselas para superar las más alocadas situaciones y escapar de la Tierra. Stupid Invaders retoma el tan conocido sistema de juego denominado Point-and-clic (Apuntar y hacer Clic), que tan de moda estuviese hace varios años en las más importantes aventuras gráficas, tales como Monkey Island o Day of the Tentacle. Parece que en los últimos meses las compañías se han decidido a darle a tan singular género un poco de apoyo, ya que últimamente no obtiene todo el que se merece.

El juego estará dividido en 4 capítulos, cada uno de ellos plagado de situaciones límite, en los que se intercalarán divertidas secuencias de vídeo para introducir al jugador mucho más en el argumento. El apartado gráfico es muy original, ya que los personajes cuentan con muchas animaciones y la acción transcurre en fondos muy variados. Si echas de menos las aventuras de antaño, Stupid Invaders puede llegar a ser una muy buena opción.

Cinco alienígenas acaban de llegar a la Tierra por un error. Para escapar, tendrán que hacer frente a las situaciones más estúpidas que hayan vivido nunca.

Stupid Invaders

Editor: Xilam
Distribuidor: Ubi Soft

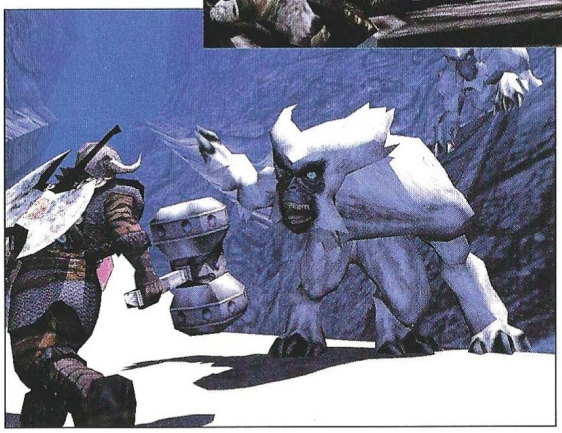


Rune

Hace varios meses os adelantábamos algo de información acerca de Rune, un juego que se dispone a rivalizar con el mismísimo Blade.

Historia salvaje

Y la verdad es que, a medida que el tiempo pasa, Blade lo tiene un tanto más complicado, ya que Rune, en mucho menos tiempo, se encuentra en un estado realmente avanzado, en el que ya es posible contemplar todo lo que nos ofrecerá este juego ambientado en la era de los vikingos. El juego se presenta como una aventura de acción con perspectiva en tercera persona, en algunos aspectos muy similar al ya mencionado Blade de Rebel Act, en el que las grandes construcciones poligonales quedan patentes desde el primer momento.



En Rune encarnaremos a Ragnar, un fornido e intrépido vikingo que tendrá que hacer frente a cientos de peligros, a cual más peliagudo. Empleando armas de todo tipo, como mandobles y martillos mastodónticos, tendremos que abrirnos paso por los extensos mapeados que compondrán el juego. Los enemigos son uno de los aspectos que más se están cuidando en Rune, y en más de una ocasión serán hasta tres o cuatro veces mayores que nuestro personaje, generando en el jugador una sensación constante de pánico y alerta.

El motor gráfico del juego es el mismo que se utilizó en su día para dar forma a Unreal, uno de los "shooters" más sorprendentes de los últimos años, de modo que los gráficos no defraudarán a nadie. El juego estaba previsto para este verano, por lo que esperamos que no se retrase mucho más.

Rune

Editor: Human Head Studios/Epic Megagames
Distribuidor: Proein

Thandor: The Invasion

A pesar de los cientos de juegos de estrategia que hay en el mercado, siempre hay alguna compañía que nos ofrece algo mejor. ¿Será ése el caso de Thandor: The Invasion?

Al enemigo, ni agua

La verdad es que, al menos hasta que el juego esté terminado, no se podrá hacer tal afirmación, de modo que nos limitaremos a exponer lo que ofrecerá al jugador.

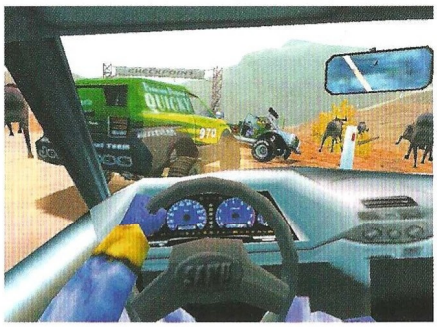
Para empezar, Thandor: The Invasion es un juego de estrategia 3D en tiempo real, aunque para ser sinceros, la primera vez da la sensación de ser un juego en 2D. Afortunadamente, ésta sensación no dura demasiado, sobre todo cuando comenzamos a explorar los inmensos escenarios en los que transcurre la acción, generados mediante polígonos y texturas de gran calidad. Las unidades, tanto las nuestras como las del enemigo, también han sido diseñadas mediante la misma técnica, y es asombroso lo bien integradas que están con el resto de los elementos.

El número al que ascienden el total de unidades diferentes es de 64, por lo que habrá que saber de qué es capaz cada una de ellas. También será posible encontrar una gran variedad en los escenarios, con lava, nieve, terreno desértico y grandes bosques.

En el aspecto negativo, se puede apreciar una excesiva lentitud en el movimiento de las unidades, al menos de las que hemos probado, aunque para asegurar esto habrá que esperar, como decimos, a tener la versión final en nuestras manos.

Thandor: The Invasion

Editor: Innonics/JoWooD
Distribuidor: Infogrames



Insane

Completamente locos

La primera impresión que nos causó Insane fue bastante buena, y aunque el título (Loco) pudiera llevar a equívocos en un momento dado, se trata de un simulador de coches en toda regla. Bueno, casi en toda regla, ya que las competiciones no se desarrollan en circuitos normales y los coches son bastante más grandes que los habituales. En Insane controlaremos unos vehículos de grandes dimensiones, aunque también hay algunos más pequeños, que son más rápidos pero menos resistentes.

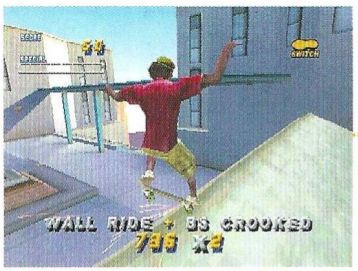
Lo que más llama la atención del juego con diferencia es la gran cantidad de modos de juego que hay disponibles, muy similares algunos de ellos a los que se pueden encontrar en un "shooter". Por ejemplo, será posible jugar al modo "Captura la Bandera", en el que habrá que perseguir a aquel que lleve la enseña por los enormes escenarios que componen el juego.

El apartado gráfico está bastante elaborado, y aunque haya un gran número de vehículos en pantalla apenas se ralentizará; eso sí, habrá que contar con un equipo bastante potente para disfrutarlo al máximo. La posibilidad de jugar en red le dará al juego una larga vida, ya que es la opción más divertida con diferencia. Estate atento porque el juego promete.

No es que se trate de un juego demasiado extraño, ni de que sólo haya que hacer locuras, lo único es que hace falta ser "muy hombre" para dominar uno de estos vehículos.

Insane

Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein



Tony Hawks Pro Skater 2

La vida en el tubo

Tras su paso triunfal por los circuitos de PlayStation y Dreamcast, la más rutilante estrella del universo "skater" llega con toda su fuerza y sus piruetas a los usuarios de PC. Tony Hawks Pro Skater 2 y su antecesor están considerados por los usuarios de consolas como el mejor exponente de un género no demasiado habitual, ya sea por los increíbles gráficos con los que cuenta o por la estupenda jugabilidad de la que hace gala.

En un principio sería bastante lógico pensar en las posibilidades que nos ofrece un juego de estas características, ya que el hecho de ir subido en un skate o monopatín no da mucho juego, aparte de las consabidas cabriolas que tendremos que realizar.

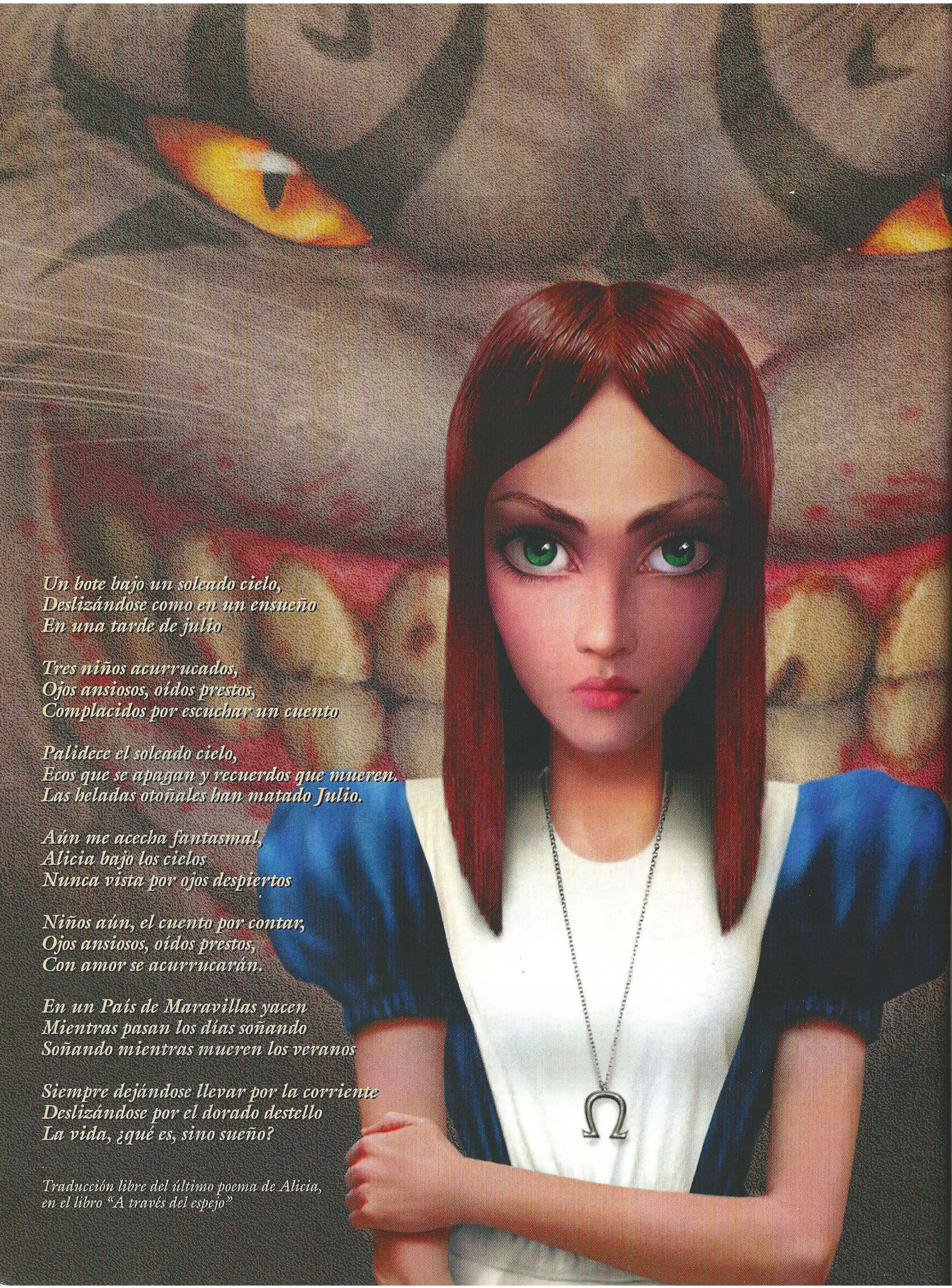
Sin embargo, los creadores del juego no se han limitado a imitar las diferentes piruetas de los personajes, ya que tarde o temprano el juego quedaría obsoleto. Lógicamente, uno de los mayores atractivos de un juego así reside en las acrobacias que podamos realizar, de modo que será algo inevitable, pero a medida que las realicemos tendremos que cumplir algunos objetivos, como por ejemplo recolectar objetos, algo que alarga la vida del juego de un modo considerable.

El apartado gráfico del juego es muy bueno, y lo más destacable son los patinadores, realizados con una gran cantidad de polígonos y captura de movimientos. El tamaño de estos también es digno de mención, tanto que al principio nos darán la sensación de ser excesivamente grandes. Los escenarios están plagados de elementos de todo tipo, de los que nos serviremos para saltar y realizar las casi inagotables acrobacias de que disponemos. Un juego que probablemente responderá a lo que mucha gente estaba esperando.

Tony Hawks, uno de los mejores "skaters" del mundo, regresa en un juego que, por fortuna, se perfila como el más completo y atractivo del género.

Tony Hawks Pro Skater 2

Editor: Activision
Distribuidor: Proein



Un bote bajo un soleado cielo,
Deslizándose como en un ensueño
En una tarde de julio

Tres niños acurrucados,
Ojos ansiosos, oídos prestos,
Complacidos por escuchar un cuento

Palidece el soleado cielo,
Ecos que se apagan y recuerdos que mueren.
Las heladas otoñales han matado Julio.

Aún me acecha fantasmal,
Alicia bajo los cielos
Nunca vista por ojos despiertos

Niños aún, el cuento por contar,
Ojos ansiosos, oídos prestos,
Con amor se acurrucarán.

En un País de Maravillas yacen
Mientras pasan los días soñando
Soñando mientras mueren los veranos

Siempre dejándose llevar por la corriente
Deslizándose por el dorado destello
La vida, ¿qué es, sino sueño?

Traducción libre del último poema de Alicia, en el libro "A través del espejo"

Sueños de cordura

American McGee's Alice

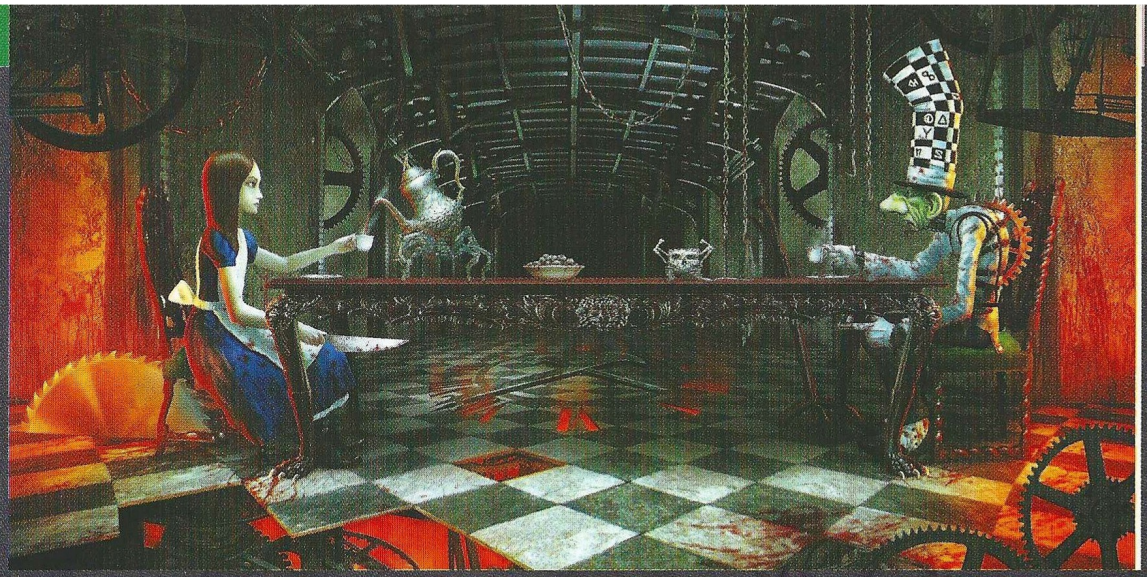
Este juego es de los pocos que llevan el nombre de su autor antepuesto al título. El motivo no es otro que American McGee participó en varios aspectos del diseño, programación y sonido de las series Doom y Quake en id Software, algo que saben muy bien los seguidores de esos juegos. Sus trabajos más espectaculares han sido los niveles más innovadores, intrincados y detallados de algunos de los más exitosos títulos en primera persona, experiencia que ha aplicado a Alice a pesar de que éste sea en tercera persona.

Una típica casa inglesa abre sus puertas para nosotros. En el interior, tumbado plácidamente al calor de la chimenea, un gato sueña con quién sabe qué. Escaleras arriba, en una bonita habitación, descansa una preciosa niña abrazada a su conejo blanco de peluche.

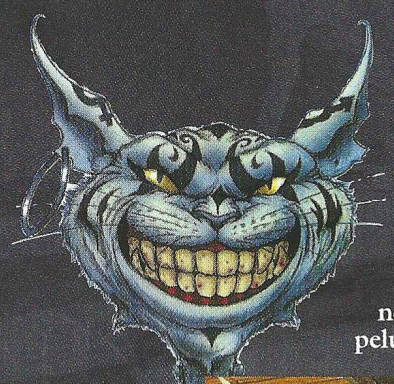
El sueño de la niña es profundo. De pronto se agita, perturbada por una oscura niebla que invade su ansiado reposo. Terribles imágenes se suceden en su mente amenazando seriamente su cordura. Mientras ella lucha contra la pesadilla, por debajo de la puerta del dormitorio comienza a filtrarse un humo negro. Como golpeada violentamente, la joven despierta e intenta abrir la puerta para escapar. El pomo quema su delicada mano. Aterrada, abrazando muy fuerte a su conejo blanco de peluche, se acurruca en un rincón lejos de la puerta.

Algunos años más tarde, la misma niña continúa encogida en posición fetal, sin haber soltado aún a su peluche. Hace tiempo que dejó de ser una niña. Su rostro ha perdido toda huella de inocencia, sus grandes ojos ya no expresan emoción alguna... Está vacía, perdida en algún lugar de sus recuerdos, atrapada entre oscuras paredes que impiden que las pesadillas la devoren. Su cordura...

Ella no lo sabe, pero se encuentra en una cenicienta habitación acolchada. Desconoce que lleva allí mucho tiempo, e ignora que su



familia ha muerto. Su realidad es otra, un misterio que los expertos han desistido desentrañar. Simplemente dejan que siga allí, acurrucada como la fatídica noche en que perdió todo lo que más amaba. Todo, menos su conejo blanco de peluche.



Una lejana voz que le resulta vagamente familiar pronuncia su nombre: "Alicia, Alicia". En sus brazos, el conejo blanco cobra vida y susurra a su oído: "Alicia, ven." La súplica de ayuda es sincera. "Alicia, te necesitamos. Tienes que volver al País de las Maravillas."

Siniestra concepción

Así da comienzo American McGee's Alice, una continuación de la obra de Lewis Carroll, un "¿qué habría pasado si...?" que el diseñador American McGee, de Rogue Entertainment, ha imaginado nadie sabe cómo. El fabuloso mundo de Alicia se retuerce en una pesadilla digna de la más calenturienta pesadilla de Wes Craven. Lo que antes fueran amables criaturas son ahora monstruos de pesadilla, los escenarios de ensueño se han convertido en una amenaza viviente cuya existencia se quiebra peligrosamente. Un ávido terror se ha apoderado del País de las Maravillas engulléndolo todo a su paso, desvirtuando la esencia original de las cosas, transformando lo bueno en malévolo y mezquino, insuflando vida a aquello que no la tenía para completar su oscura obra.

La Reina de Corazones ya no es tal, sino la Reina Oscura. Con un monstruoso ejército bajo su mando, quiere destruir el mundo que vio crecer a Alicia hasta convertirse en una gigante, que se hizo enorme cuando la niña encogió, que soñó a Alicia mientras ella lo soñaba. En medio de toda esta locura se

La súplica de ayuda es sincera: "Alicia, te necesitamos. Tienes que volver al País de las Maravillas"

encuentra ahora Alicia, arrastrada por el siempre apresurado Conejo Blanco que nunca miente, expuesta a innecesarios e inacabables peligros por culpa del Gato de Cheshire, cuyas verdaderas intenciones sólo él conoce.

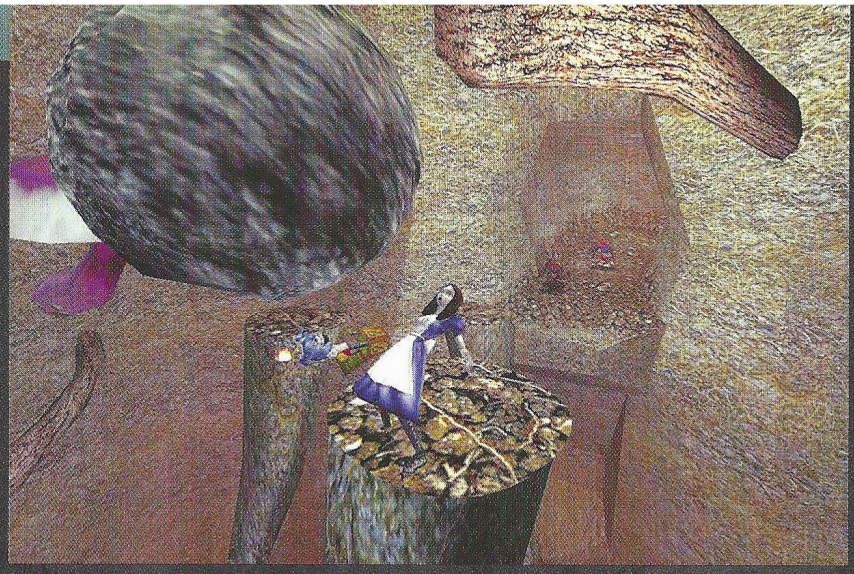
Alicia, la niña inocente, convertida en heroína de la amargura, en una peligrosa adulta encerrada en un cuerpo de adolescente, una vengadora capaz de utilizar el más inofensivo juguete como arma devastadora y letal, una joven a la que le encantan los cuchillos. Si pudiese esbozar una sonrisa, sería una fina línea torcida, fruncida por la rabia, los dientes apretados y la mirada cruel. Pero su expresión es inmutable.

Excesos 3D

Así es el mundo de American McGee's Alice, un gigantesco universo 3D recreado con la tecnología de Quake III modificada por los programadores de Rogue para obtener un impresionante resultado. Cada nivel es un mundo en sí mismo, desde los barrocos escenarios victorianos al mundo subterráneo de las hormigas, pasando por la ciudad del ajedrez en blanco y negro y el frondoso jardín que sólo alberga muerte y peligro.

Los habitantes del País de las Maravillas, que más bien se ha transmutado en el de las Pesadillas, son ahora cazadores que persiguen a una sola presa: Alicia. Hormigas, naipes, plantas carnívoras, insectos gigantes, piezas de ajedrez, trampas mortales... Todo conspira contra ella y su misión, una misión que probablemente Alicia considera como purificadora. Cada paso que da es un nuevo enigma, un nuevo combate. Las puertas no se quieren abrir para ella, y en ocasiones tiene que engañarlas.

Los habitantes del País de las Maravillas son ahora cazadores que persiguen a una sola presa: Alicia



Alice Liddle

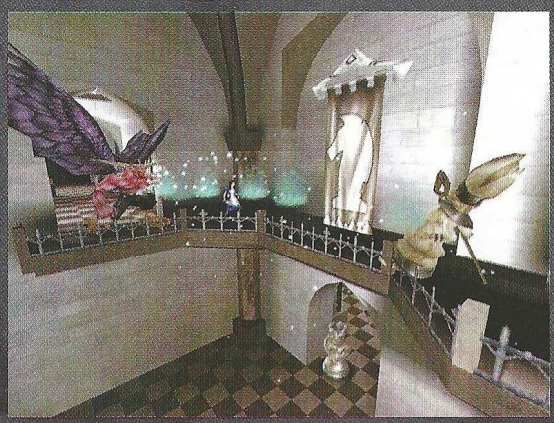
Alice Liddle es la niña que inspiró a Lewis Carroll a la hora de escribir las novelas de Alicia, que en realidad nacieron primero con las aventuras de la niña en el mundo subterráneo, cobrando su forma definitiva con los años. Las distintas evoluciones gráficas del personaje, siempre partiendo de la fotografía original, han ido mejorando con el tiempo, ¿verdad?

El mundo se desintegra bajo sus pies y se ve obligada a salvar abismos saltando de jirón en jirón de realidad.

A su favor sólo tiene nueve juguetes que ella es capaz de convertir en armas mortales con múltiples ataques, ya sea cuerpo a cuerpo o manteniendo las distancias; pociones y hongos que cambiarán su forma y tamaño otorgándole nuevas habilidades; y pequeños corazones que recuperarán su energía.

La ambientación es uno de los elementos más brillantes del juego. Cada uno de los cinco mundos (Valle de lágrimas, Bosque de setas, Zona del Sombrerero Loco, Tierra de Fuego y Azufre, y Dominios de la Reina) que componen el País de las Maravillas, está dividido en tres niveles diferentes, cada uno con su propio aspecto visual aunque siempre siguiendo la directriz general de ofrecer unos gráficos que retuercen la realidad, dándole un aspecto malévolo. También cada uno de ellos tiene un tema musical, si bien el sonido se adapta a la situación que se esté produciendo, apoyando la acción en todo momento.

A su favor sólo tiene nueve juguetes que ella es capaz de convertir en armas mortales con multiples ataques



La desbocada imaginación del diseño demuestra la experiencia de American McGee en todos y cada uno de los aspectos del juego. Los detalles gráficos de cualquiera de los entornos alcanzan auténticos excesos en orgiásticos bailes de polígonos, texturas y elementos 3D en movimiento. El máximo exponente de esto son las animaciones, que utilizan el propio engine del juego en tiempo real para ilustrar los distintos eventos que desarrollan la historia o explican una determinada situación.

También las habilidades y el comportamiento de los personajes han sido tocados por esta inspirada mente demente, haciendo de cada uno un formidable enemigo que no se derrota por las buenas en la mayoría de los casos. En ciertos momentos del juego se entabla un combate con una especie de monstruo final de nivel. La mayoría de ellos son mucho más fuertes y poderosos que Alice, y hay que ingeniárselas par encontrar la forma de eliminarlos, que no siempre es directa.

Esta aventura de acción en tercera persona para adultos, es sin lugar a dudas uno de los juegos más prometedores de este otoño. Su cuidada estética, brillante guión y las sorpresas que aguardan en su retorcido diseño a ser descubiertas, no defraudarán a nadie. ¿Más? Dentro de poco.

Mientras tanto, corre a comprarte "Alicia en el País de las Maravillas" y "A través del espejo". ¿Quién sabe? La lectura podría servirte de algo.

ECTS 2000

Menos es nada

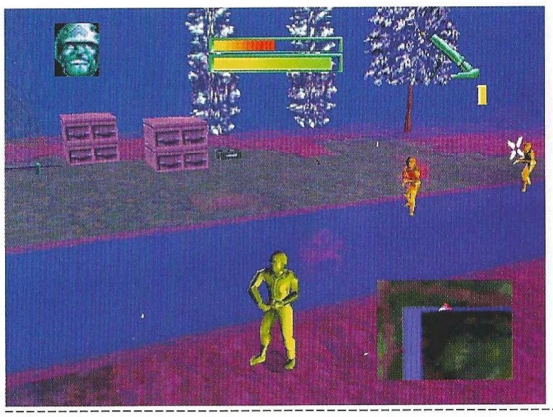
La edición de este año de la feria europea de los juegos no ha sido especialmente brillante: pocos títulos nuevos, pocas compañías importantes, pocos anuncios y, en general, casi nada de nada. ECTS 2000 quedará en los anales de la historia de la industria como algo para olvidar.

Electronic Arts, EIDOS, Sega, Activision, Acclaim, LucasArts e Infogrames, entre otras grandes empresas de juegos, no estaban en ECTS 2000. Algunas de ellas, como Electronic Arts y EIDOS, organizaron eventos paralelos previos a la apertura de la feria, mientras que otras ni siquiera se molestaron. Pocas empresas españolas estuvieron allí con stand propio: Dinamic, Codemasters, Guillemot, Virgin y Ubi Soft.

En líneas generales, y aunque se vieron algunos buenos juegos para PC, el mundo del ordenador no tuvo un gran impacto, mientras que las consolas demostraron su auge con muchísimos más títulos y varios anuncios importantes. Los mejores juegos para PC ya se ha- bían visto en el E3 y meses posteriores, si bien algunas joyas como Gunman Chronicles y la expansión de Diablo II, bastaron para que mereciera la pena.

En cuanto a los stands y espectáculos varios que os hemos comentado otros años, tampoco hubo nada especialmente destacable. Los diseños de los stands eran bastante convencionales, y casi nadie tenía ningún tipo de animación en ellos. Lo que sí que abundaron fueron las grandes fiestas: EIDOS, Electronic Arts, Fox, Havas, Sega y Sony, agasajaron a la prensa y otros invitados con un gran despliegue de medios.

En este reportaje vamos a centrarnos únicamente en hablaros de los escasos juegos buenos y –nuevos– que se presentaron en la feria.



Army Men Sarge's Heroes
3DO

Es difffil ya saber cuántas entregas van de esta popular saga. El caso es que siempre ofrecen algo nuevo, y Army Men Sarge´s Heroes no iba a ser menos. En esta ocasión, y como su propio título indica, el héroe de la aventura será Sarge, auténtico estandarte de la armada de plástico verde.

Army Men Sarge's Heroes constará de un total de 14 niveles, todo ellos realizados mediante polígonos y texturas, y podremos ir recogiendo infinidad de armas en cualquier rincón para terminar, una vez más, con el enemigo ocre.

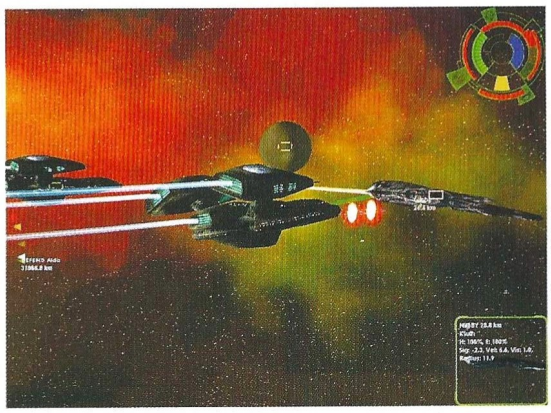
Uno de los aspectos más mejorados es la animación de los soldados, gracias a la técnica Plastosheen, con la que parece que tienen vida. El desarrollo del juego es similar al visto en Army Men 3D, aunque todos los aspectos han sido muy mejorados.

Arthur's Knights
Cryo

Una de las leyendas más fascinantes de cuantas se pueden encontrar está a punto de ser culminada en forma de videojuego. Se trata ni más ni menos que de el rey Arturo y los Caballeros de la Tabla Redonda, en un juego que apostará por la aventura en su máxima expresión. Empleando un engine muy similar al que utilizó en su día "La Máquina del Tiempo", Arthur's Knights llevará al jugador a las tierras de Camelot para deshacer una buena cantidad de entuertos. Los lugares que podremos visitar nos dejarán maravillados, como por ejemplo el bosque de las hadas, un lugar lleno de magia y misterio.

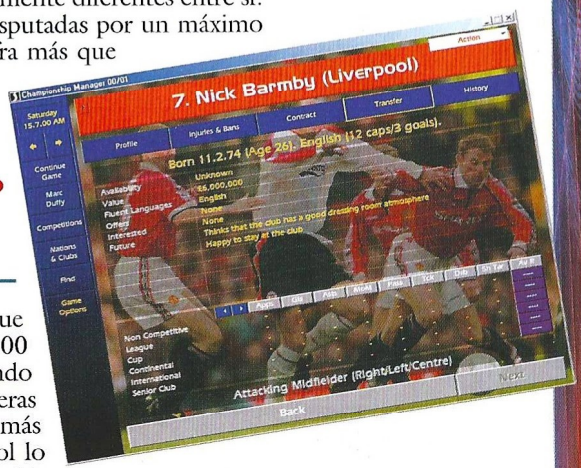
Battle Isle Darkspace
Blue Byte

Parece ser que los juegos que únicamente pueden ser jugados On-Line están empezando a cuajar como es debido. Una buena prueba de ello es este Battle Isle Darkspace, que está siendo programado por Blue Byte. Se trata de un juego de acción y estrategia espacial 3D en tiempo real, y el objetivo inmediato del jugador será el de gobernar la práctica totalidad del universo.



Entre las cualidades más llamativas del juego, cabe destacar la posibilidad de controlar un total de 18 unidades y estaciones totalmente diferentes entre sí. Las partidas podrán ser disputadas por un máximo de 200 jugadores, una cifra más que llamativa.

Championship Manager Season 00/01
Eidos



Con 26 ligas con las que jugar, más de 50.000 jugadores de todo el mundo y todo aquello que pudieras encontrar en alguna de las más importantes ligas de fútbol lo encontrarás en Championship Manager Season 00/01. Como todo buen manager que se precie, las estadísticas son bastante reales, incluso en lo referente a los estadios de cada equipo, al menos de los más importantes, así como el estilo de realizar las gestiones, que se asemeja en cierto modo a la realidad.

Para salir de la tónica habitual, el apartado gráfico que veremos cuando se juegue un partido estará bastante cuidado, por lo que en muchas ocasiones nos pararemos a ver el partido que juegue nuestro equipo.

Diablo II Expansion Set
Blizzard

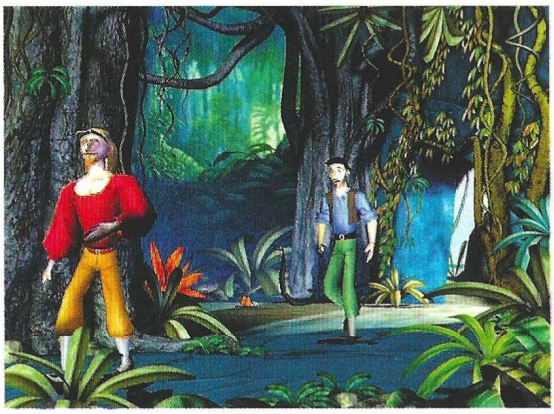
Diablo II, uno de los juegos más esperados de los últimos años, está a punto de ser más grande, más completo y más divertido. La última edición del ECTS nos ha permitido, entre otras cosas, ver la extensión de Diablo II, que intentará enmendar los cabos que quedaron sueltos al final de Diablo II. Por ejemplo, se ha añadido un acto completo en el que podremos –y tendremos– eliminar a Baal, el último de los esbirros del Diablo, personaje que consiguió escapar justo al final del juego.

Esta expansión es mucho más completa que la de Diablo, que recibió el nombre de Hellfire, ya que Blizzard se ha preocupado de incluir elementos realmente nuevos y enemigos distintos con los que combatir. Una expansión que nadie que posea Diablo II debería perderse.

El Dorado
Ubi Soft

El último largometraje de animación creado por DreamWorks, Oro y Gloria: El Camino hacia EL Dorado, tendrá su correspondiente adaptación en forma de videojuego. Ubi Soft será la compañía encargada de llevarlo hasta nuestros ordenadores, y en él trendemos que tomar el papel de Tulio y Miguel, los protagonistas de la película.

Se trata de un juego de acción y aventura en el que habrá que superar la nada despreciable cifra de 20 niveles, en los que habrá que enfrentarse a soldados españoles, piratas, pirañas hambrientas y guerreros jaguar.



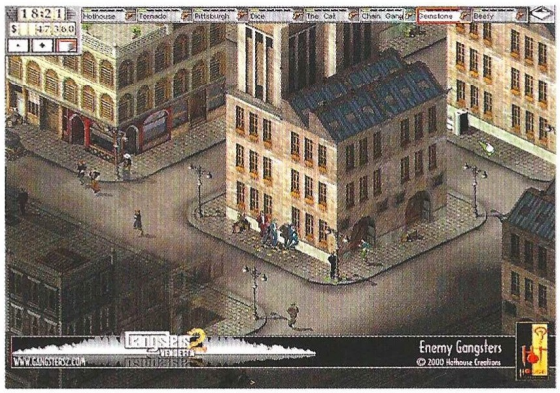
El grupo programador que está llevando a cabo la difícil tarea de llevar la versión cinematográfica a nuestros ordenadores es Revolution Software, creadores de la saga Broken Sword y del más reciente A Sangre Fría.

F1 World Grand Prix 2000
Eidos

Un nuevo juego de Fórmula 1 se aproxima, y no es otro que F1WGP2000, un juego que quiere, en algunos aspectos, alejarse del clásico simulador. Para ello, han incluido una opción Arcade que nos permitirá conducir del modo que creamos más oportuno, al igual que sucede en las máquinas de los salones recreativos. Éste es, quizás, el aspecto más prometedor de un juego que cuenta, como suele ser habitual, con licencias oficiales, aunque son las de la temporada 98/99, algo que, si el juego cumple con su cometido que no es otro que divertir, podrá ser pasado por alto.

Gansters 2: Vendetta
Eidos

La secuela de uno de los más aclamados juegos de estrategia ha sido un punto de referencia para todo el mundo en la pasada edición del ECTS.

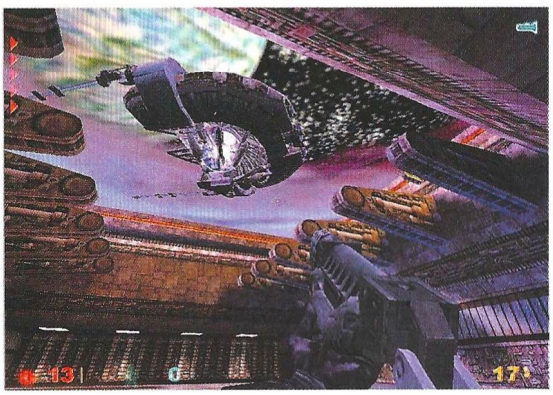


Gansters 2: Vendetta propone nuevamente al jugador entrar de lleno en el truculento mundo del hampa, haciendo todo lo posible por dominar el distrito para más adelante tomar el control de la ciudad.

El aparatado gráfico, siguiendo la últimas tendencias, ha sido completamente remodelado, dando lugar a uno de los más brillantes engines que se pueden ver en un juego similar. Asimismo, el interfaz del juego ha sido optimizado, ofreciendo un producto más completo y fácil de comprender, gracias a los sencillos menús desde los que se accede a prácticamente todo. Por supuesto, hay personajes nuevos, como por ejemplo los "revientacajas", que sin duda harán las delicias de los jugadores.

Gunman
Sierra

Como era de esperar, el motor del fabuloso Half-Life no podía quedar obsoleto. Nunca lo ha estado, pero no se le ha sacado todo el jugo posible. Para demostrar lo que aún puede dar de sí, Sierra quiere ofrecer al jugador un nuevo "shooter" 3D llamado Gunman, que sin lugar a dudas exprimirá al máximo el motor 3D creado por Valve Software.



El juego nos ofrecerá cinco mastodónticos planetas para explorar, llenos de las más diversas especies de vida y los enemigos más peligrosos. Algo que alegrará sobremanera a los que disfrutasen con Half-Life, será la calidad de la IA enemiga, que mantiene todos los factores importantes del juego de Valve y algunos nuevos, haciendo que los enemigos sean realmente temibles. El jugador también podrá conducir algunos vehículos, dando esta opción mucha más variedad al juego.

Herdy Gerdy
Eidos

Éste es el típico juego que no podía faltar en una feria de tales características. Como se puede apreciar, los juegos destinados a un público más joven brillan por su ausencia. Sin embargo, siempre hay una compañía que nos compensa con un título que, si bien no está destinado exclusivamente para los más pequeños, sí que puede ser jugado sin problemas por estos.

Herdy Gerdy es una original apuesta de Eidos que aparecerá para PC y para PS2, y afirman que es el primer juego específico para la nueva máquina de Sony. El juego es una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas, e incluso en muchas ocasiones habrá que emplear la astucia para superar determinados puzzles.

El apartado gráfico es el aspecto más llamativo, sobre todo en lo referente a los escenarios y personajes, que cuentan con un estilo muy a lo Disney. Sin lugar a dudas, Herdy Gerdy dará que hablar.

Hitman: Codename 47
Eidos

Puede ser uno de esos juegos que dan una sorpresa al última hora, entre otras cosas porque se trata de un nuevo "shooter", un género del que ya es bastante complicado sacar algo nuevo.

Sin embargo, en Hitman se entremezclan tres género tan atractivos como distintos, haciendo que el juego tome un nuevo punto de vista. En lugar de limitarnos a disparar, Hitman nos ofrece un sistema de juego innovador, que si se lleva a cabo como es debido puede ser algo a tener muy en cuenta.

Hitman: Codename 47 mezcla la acción con el espionaje y la estrategia, obligando al jugador a meditar cualquier situación comprometida.

El apartado gráfico promete ser uno de los más elaborados dentro de este género, así como la variedad de personajes que encontraremos, que ascenderán hasta la nada despreciable cifra de 80. La música del juego será interactiva, haciendo que cada situación sea completamente diferente.

IL-2 Sturmovik
Blue Byte

Los rusos llamaban al avión de combate Ilyuschin-2 "Tanques voladores" y los alemanes los

denominaban "La Muerte Negra". De un modo u otro, estos "pájaros" eran tan rápidos que el enemigo siempre los temió. Gracias a Blue Byte, los seguidores de los simuladores de vuelo van a poder sentir casi lo mismo que sintieron los valerosos pilotos de éstas impresionantes máquinas.

Pero éstos no serán los únicos aviones que encontremos, ya que habrá un total de 17 reproducciones ficles, sacadas de los más carismáticos aviones de combate americanos, rusos y alemanes. El juego estará compuesto por seis grandes campañas, y las batallas se desarrollarán tanto en el aire como a ras del suelo.

Mercedes Benz Truck Racing
THQ

¿Cansado ya de conducir turismos, motocicletas, coches de rally y monoplazas de F1? Si es así, es posible que te interese el nuevo juego de THQ. En él tendrás que hacerte con el control de unos enormes camiones desprovistos como es lógico de trailer. La velocidad que alcanzan estos monstruos del asfalto no tiene nada que envidiar al resto de competiciones automovilísticas. Lo mismo sucede con el apartado gráfico, uno de los aspectos que más se están cuidando en el juego, ofreciendo una alta cantidad de cuadros de animación por segundo, así como unos circuitos muy trabajados.

Es posible que el juego sea más difícil de controlar que otro tipo de vehículo, debido principalmente al peso de este. Por ejemplo, si salimos de la pista y terminamos en la hierba, no podremos acelerar de un modo repentino, porque de lo contrario el camión dará vueltas sin control.

Peace Makers
Ubi Soft

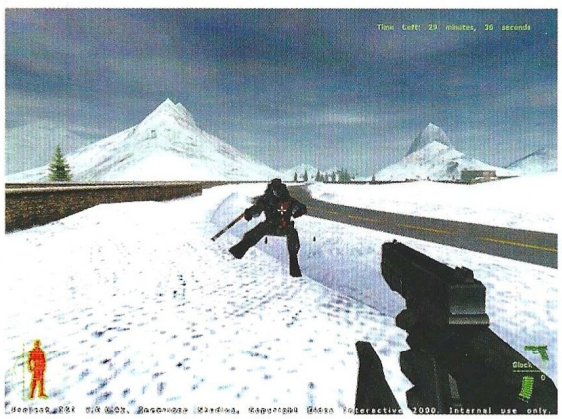
Peace Makers es un juego que aún está algo "verde", en el que ni siquiera se sabe si éste será el título definitivo. Se trata de un juego de estrategia 3D en tiempo real, y permitirá al jugador seleccionar entre el ICP (Cuerpos Internacionales para la Paz) o los países independientes. De seleccionar a estos últimos, el sistema de juego será mucho más agresivo, ya que se rigen bajo una fuerte dictadura.

Pero no sólo habrá que luchar en Peace Makers, de modo que habrá que mantener una constante comunicación para resolver conflictos políticos que pudieran surgir en otra zona. El juego podrá ser jugado a través de redes LAN e Internet.

Project IGI
Eidos

Eidos tiene, desde hace un largo periodo tiempo, muchas esperanzas depositadas en este Project IGI. Se trata de un "shooter" de acción con perspectiva en primera persona, en el que lo más destacable es el apartado gráfico, muy pocas veces visto en un juego de PC. Tomando el control de Jones, un agente del gobierno británico, tendremos que hacer frente a infinidad de enemigos, todos ellos provistos de una inteligencia artificial sorprendente.

Trenes a gran velocidad, avionetas que nos acribillan con su fuego enemigo y enormes bases terroristas, serán algunos de los obstáculos a los que tendremos que hacer frente, ya sea a pie, en coche o en avión.



Pro Rally 2001
Ubi Soft

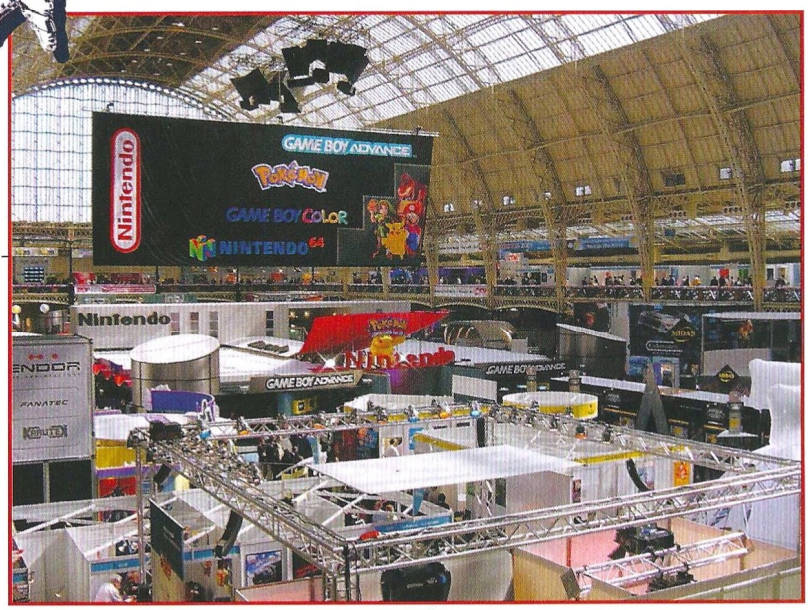
Ya os hablamos de él hace varios meses en el reportaje dedicado a los nuevos títulos del software español, pero hasta ahora no habíamos tenido la ocasión de verlo tan bien y en un punto de desarrollo tan avanzado. Pro Rally 2001 se perfila como uno de los juegos de rallys más impactantes de los últimos años, y lo mejor de todo es que está realizado en nuestro país.

Entre las muchas virtudes de que dispondrá, cabe resaltar la posibilidad de seleccionar 15 coches diferentes, todos ellos oficiales, entre los que es posible encontrar el Peugeot 206, ganador indiscutible del mundial de 1999.

Otro aspecto a tener muy en cuenta es la iluminación en tiempo real de los tramos nocturnos, pudiendo observar cómo las sombras de los árboles, de las señales y del público se calculan en tiempo real dependiendo de la posición del coche y de la luz disponible en general. Varios modos de juego, un copiloto inteligente y otras muchas cosas serán las grandes bazas de Pro Rally 2001.

¿Quiere ser millonario?
Eidos

¿Quiere ser millonario? está basado en uno de los concursos televisivos de mayor audiencia, emitido en España en la actualidad por Tele 5. El juego para PC será una réplica bastante buena de lo que es el programa en sí, en el que incluso se incluirá la voz de presentador español Carlos Sobera. El juego consiste en, al igual que su homónimo televisivo, en responder al mayor número de preguntas posible hasta alcanzar nuestro objetivo, que será



la nada despreciable cifra de 50 millones de pesetas. Lógicamente, podremos plantarnos en el momento que creamos necesario, aunque como en realidad no ganaremos nada querremos llegar hasta el final. ¿Quiere ser millonario? será un juego altamente recomendado para jugar en grupo.

Red Faction
THQ

Red Faction tiene algo tras de sí que lo hace especial y esperado. Los creadores de este título son los mismos que en su día nos ofrecieron FreeSpace, de modo que es fácil hacerse una idea de lo que nos espera cuando este juego aparezca finalmente. Como jugador, asumimos el control de Parker, un trabajador de las minas de Marte. Los humanos que allí trabajan, debido a las penosas condiciones en las que viven, terminan pereciendo. Nuestra misión será la de averiguar el porqué de esa plaga tan extraña.

El engine de juego está generado mediante Geo-Mod, el único motor gráfico capaz de generar modificaciones geométricas en tiempo real, de modo que es posible ver cómo sufren variaciones todas las superficies. Sin lugar a dudas, uno de los juegos más prometedores del ECTS.

The Art of Magic
Virgin

Es posible que no lo conozcas por este nombre, pero si te decimos que es la secuela de Duelo de Hechiceros, la cosa cambia bastante. Se trata de un juego que, al igual que su antecesor, se sirve de la estrategia en tiempo real y del Rol para introducir al jugador en un apasionante y mágico mundo.

A pesar de seguir los pasos de Duelo de Hechiceros, se pueden apreciar cambios considerables, sobre todo en lo referente al apartado gráfico, en el que destaca el buen hacer de los programadores en todos los escenarios y en los efectos luminosos, como por ejemplo en los hechizos que lancemos.

Los enemigos también han sido mejorados, incluyendo una buena cantidad de ellos, haciendo que la acción sea constante.

The Realm
Codemasters

A pesar de que el lanzamiento de este juego es aún incierto en España, pensamos que cabe hacer una pequeña mención. The Realm es un juego que únicamente podrá ser jugado a través de Internet, del mismo modo que sucedía con, por ejemplo, Everquest. El juego está ambientado en un mundo fantástico, en el que podremos controlar a criaturas tales como un humano aventurero, un gigante guerrero o un elfo, sólo por mencionar algunos de ellos.

La acción transcurre en un mundo medieval plagado de horrible bestias, a las que tendremos que hacer frente con todas nuestras habilidades, ya sean mágicas o guerreras.

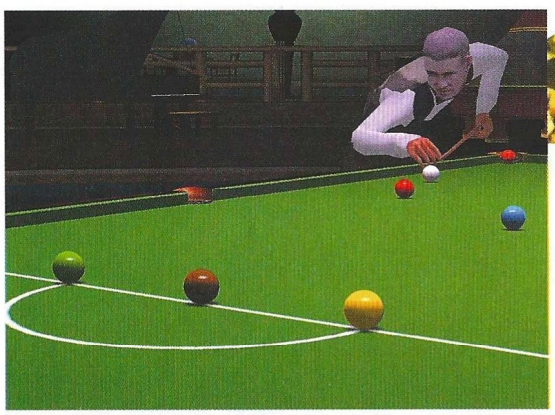
Sería una lástima que este juego, como decimos, no llegase a España, pero habrá que esperar y ver qué es lo que sucede.

Tomb Raider Chronicles
Eidos

Eidos y su Tomb Raider siempre causan sensación allá donde vayan. Lo que será, cronológicamente hablando, la quinta entrega de la saga protagonizada por Lara Croft, promete como viene siendo habitual ser uno de los juegos que mayor impacto causen en el usuario. Tras su última y faraónica aventura, Lara ha desaparecido, lo que da lugar a que sus mejores amigos se reúnan para hablar de ella y sus aventuras. De este modo, el jugador tendrá la posibilidad de vivir algunas de las más fascinantes aventuras de la bella Lara Croft. Algunos de los lugares en los que transcurrirá la acción son Roma, Alemania e Irlanda. El apartado gráfico mantiene su línea habitual, aunque es posible encontrar algunas mejoras, sobre todo en la protagonista. Los miles de seguidores de Lara Croft están de enhorabuena, una vez más.

World Championship Snooker
Codemasters

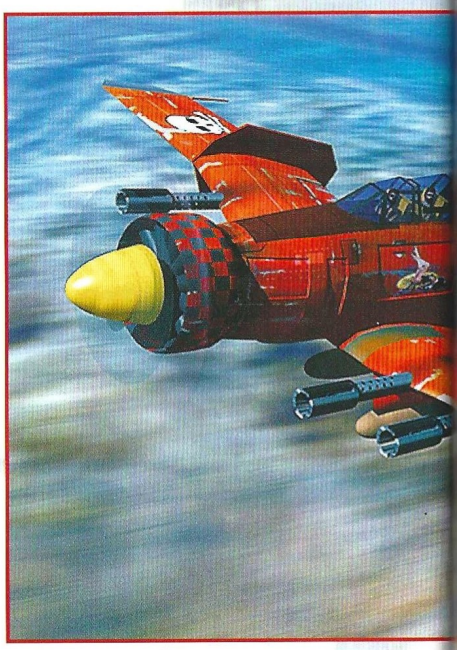
Mientras cientos de jugadores centran sus miradas en el billar clásico, Codemasters nos ofrece uno de snooker. A pesar de lo que mucha gente pueda pensar, el snooker es bastante diferente, y en la mayoría de los casos requiere una mayor destreza por parte del jugador. Podremos seleccionar a los mejores jugadores de esta disciplina y jugar en varios campeonatos, así como en varias modalidades de juego rápido, todo ello en unos elaborados entornos tridimensionales. Uno de los aspectos más llamtivos del juego es la posibilidad de organizar partidas de hasta 16 jugadores. Practicar el snooker nunca fue tan divertido.

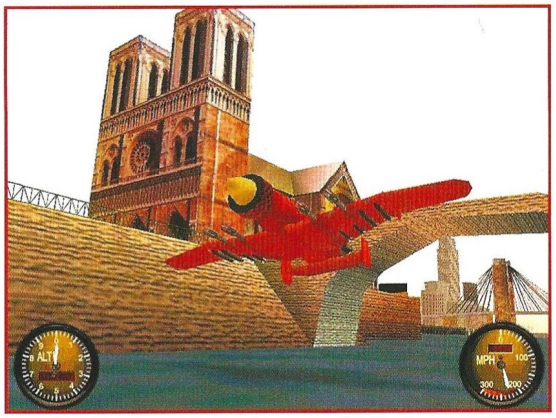


Los juegos que te harán querer a Bill Gates

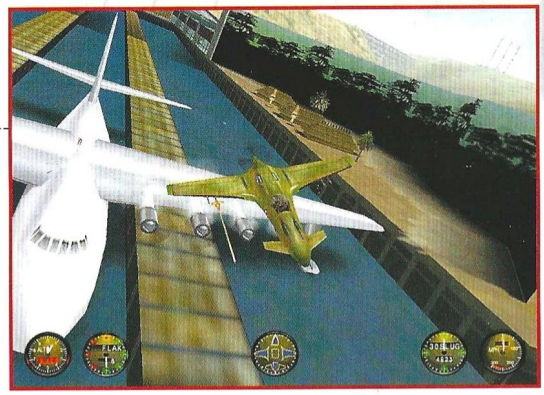
La época del imperio Microsoft

Nadie podía imaginar, a principios de los años 80, que la serie Flight Simulator iniciaba el camino de Microsoft hacia la conquista del mercado de los juegos. En realidad se trata de un camino aún a medio hacer, pero la salida de la X-Box el próximo año podría acortarlo considerablemente. La compañía de Bill Gates ya domina algunos géneros entre los juegos de PC y –más significativo– ya nadie se pregunta que hará Sony o Sega, sino a donde podrá llegar la consola de Microsoft. Una batalla apasionante por el mercado masivo de juegos –no hay que olvidar que el PC no deja de ser una pequeña parte del mismo– que comenzará a dilucidarse el próximo año. Mientras tanto, la ya no tan monopolizadora corporación se prepara para afianzar posiciones entre los usuarios de PC. Para ello cuenta con una prometedora línea de lanzamientos que incluye abundantes secuelas, un original juego de acción aérea, la conversión del título más exitoso de PSX y un auténtico caballo ganador -gracias a la adquisición de Bungie– llamado a protagonizar el lanzamiento de la X-Box.



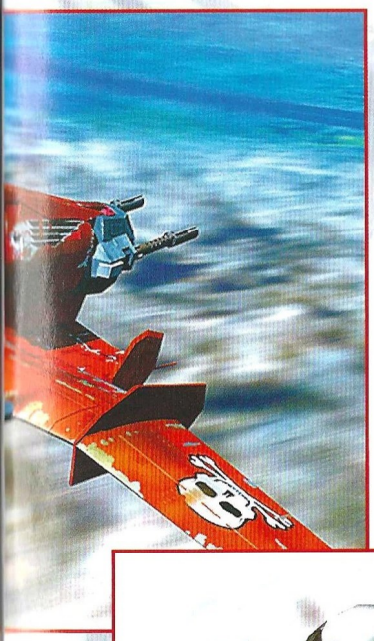


No es complicado volar a bordo de los aparatos, pero otra cosa es superar algunas de las misiones



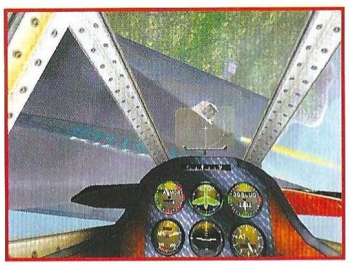
Crimson Skies

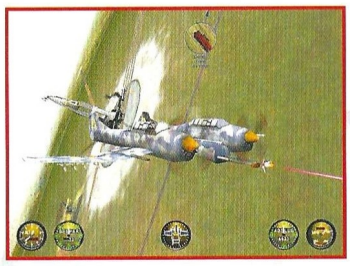
Lo primero que hay que decir sobre Crimson Skies es que no se trata de un simulador de vuelo. Es un juego de acción, inteligentemente diseñado, original y uno de los más divertidos que han llegado a la redacción de CGW en bastante tiempo. Un título único, imposible de confundir con ningún otro, concebido de acuerdo con la mejor tradición del cine de aventuras de los años 30 y la literatura "pulp", dotado de un genuino sentido del espectáculo y de una atmósfera pocas veces lograda en un juego. Quizás parezcan elogios desmedidos, pero la beta que hemos podido probar –con sólo algunos de los niveles del juego e incompleta en muchos de sus aspectos– ya los merece.



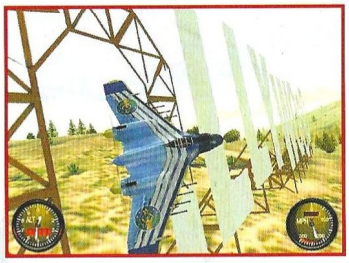
El universo Crimson Skies proviene del juego de rol de mesa del mismo nombre. Zipper Interactive lo ha utilizado como base para recrear el mundo de Nathan Zachary, el protagonista de la aventura, un temerario pirata aéreo que vive en una América de los años 30 alternativa. Una América fracturada por los efectos de la Gran Depresión, el conflicto entre los estados a causa de la Prohibición, una epidemia traída al país por los excombatientes de la Primera Guerra Mundial y el abandono de unas rutas terrestres inútiles ante el colapso del país. En consecuencia, los dirigibles dominan los cielos y las vías aéreas se han convertido en la principal vía de transporte. Zachary es el tipo de personaje que solían interpretar actores como Errol Flynn o Douglas Fairbanks; individuos valientes, "gentlemen" encantados de conocerse sí mismos, caraduras y dispuestos a vivir el día. En su piel, el jugador se enfrentará a 24 misiones acompañado de sus compañeros piratas, conquistando mujeres por el camino y enfrentándose a los mejores pilotos de su época.

Zipper parece haber encontrado el equilibrio adecuado entre la sencillez y la dificultad. No es complicado volar a bordo de los aparatos –en este aspecto, es un juego puramente arcade, sin complicaciones técnicas– pero otra cosa es superar algunas de las misiones que exigen la mayor precisión y habilidad por parte del usuario. Estás presentan objetivos que varían de forma dinámica en el transcurso de los niveles y dan lugar a situaciones imposibles como tener que destruir unos tanques de combustible que se encuentran en el interior de un hangar –cuyas puertas se abren solamente por breves momentos para poder entrar en el mismo– o rescatar a un personaje que se encuentra en la parte superior de un tren en marcha, entre muchas otras. Acrobacias sólo para los más atrevidos y que no podrían llevarse a cabo en un simulador de corte más realista. El riesgo y la temeridad son los parámetros por los que Zipper quiere que el jugador se rija.





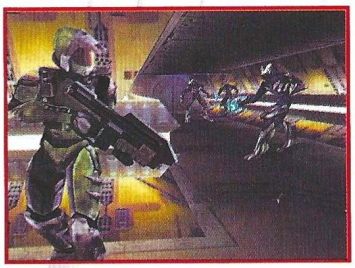
La música de jazz, las constantes comunicaciones con otros pilotos a través de la radio, un diario personal que se escribe conforme progresa el juego, menús repletos de detalles de la época, "pseudo informativos" cinematográficos y "briefings" hablados junto a todas las referencias al Hollywood clásico y los años 30 proporcionan una atmósfera insuperable. La variedad en las misiones –sobre Hawai, Manhattan o Hollywood–, el trabajo del excelente motor gráfico –esos enfrentamientos con imponentes dirigibles, entre otros grandes momentos– y un mecanismo de juego sumamente accesible que recompensa inmediatamente al usuario hacen el resto por un título destinado a capturar la imaginación de todo aquel que se acerque a él.



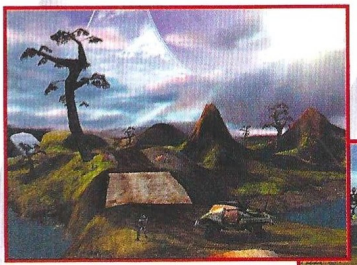
Halo es un juego de acción futurista que se desarrolla en tercera persona bajo el entorno 3D más versátil visto hasta ahora en un juego

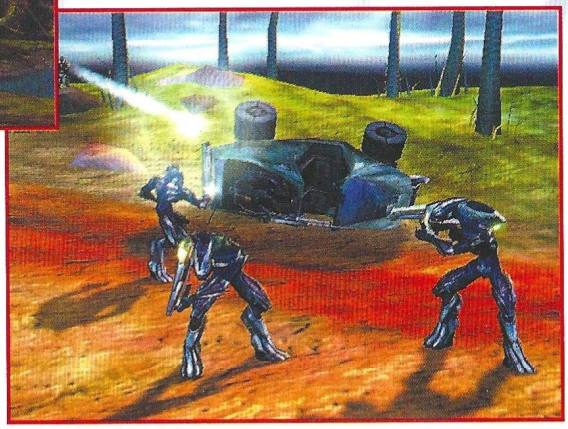
Halo

Otro golpe maestro de Microsoft cuyo merito no corresponde exactamente a la compañía de Bill Gates. Halo llevaba ya dos años en desarrollo cuando Bungie –responsables de su desarrollo– llegó a un acuerdo el pasado verano por el que la compañía pasaba a formar parte de la "familia" Microsoft, como un estudio dentro de su división de juegos. Noticia que inquieto a muchos de sus seguidores, dado el carácter independiente con el que Bungie se ha comportado a lo largo de los años y el talante fagocitador que Microsoft ha demostrado en más de una ocasión. Por ahora, Bungie asegura que mantiene su libertad creativa y cuentan con el inmenso parqué de recursos de sus nuevos dueños. Microsoft, por su parte, obtiene no sólo un título puntero para el mercado de PC, sino el que podría ser una de las mejores cartas de presentación para X-Box.



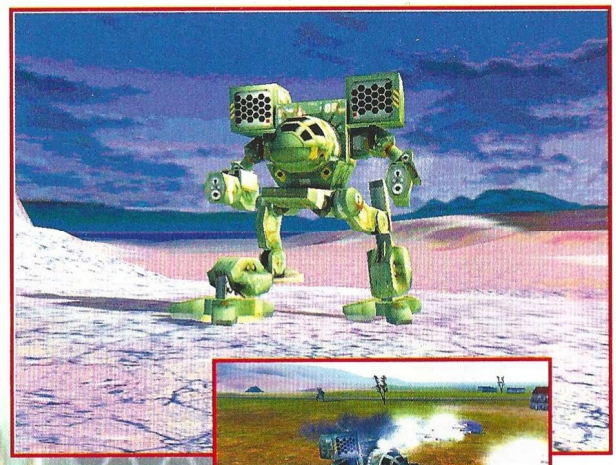
El porqué resulta difícil de explicar sin caer en una retahíla de elogios desmedidos que despierten desconfianza en el lector. Halo es un juego de acción táctica futurista que se desarrolla en tercera persona bajo el entorno gráfico 3D más versátil que se ha visto hasta ahora en un juego y –más allá de una calidad gráfica a la altura de una secuencia cinemática– con una enorme incidencia en la jugabilidad. El planteamiento es sencillo: guerra de guerrillas entre los supervivientes de una nave colonial humana y una raza extraterrestre sobre la superficie de un desconocido planeta con forma de anillo. A partir de ahí, una historia que se desarrolla de acuerdo con las acciones del usuario, un transcurso del juego que no se ve interrumpido por tiempos de carga, textos en pantalla o cualquier otro de los recursos habituales que rompen con la inmersión del jugador, un mundo entero por explorar sin límites artificiales y dotado de una riqueza sorprendente y, sobre todo, un modo multijugador completo como nunca se ha visto. Piensa, por ejemplo, en un jugador encargado de la conducción de un "jeep" mientras otra dispara desde la torreta del vehículo mientras procura que los baches no le hagan caer. Habrá todo tipo de armas –los humanos podrán usar también las del bando contrario– que van desde sofisticadas espadas de energía a todo tipo de armas de fuego, el combate tendrá lugar tanto por tierra, como por aire y bajo el agua y se apoya en un brillante modelo físico que permite apreciar el impacto del proceso de un arma sobre el personaje que dispara, la gravilla que despiden las ruedas de un vehículo al arrancar o como varía su suspensión de acuerdo con la superficie sobre la que se encuentra. Una pequeña muestra de los detalles que alberga un juego épico como pocos y apunta a situar el nombre de Jason Jones –con un currículo que incluye la serie Marathon y Myth– a la altura de otros como el de John Carmack, Will Wright o Sid Meier. Cuando esté terminado.

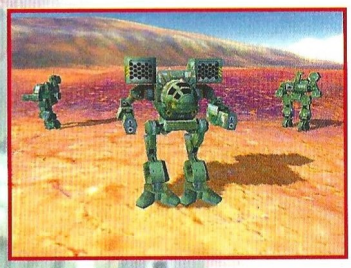




Mechwarrior IV: Vengeance

Por alguna razón, el publico americano siente una extraña fascinación por los simuladores de "mechs" que no acaba de encontrar su contrapartida entre el europeo. Mechwarrior IV es prueba de ello, uno de los títulos más es-





perados en los USA dentro de esta línea de lanzamientos de Microsoft, pero con pocas probabilidades de obtener la misma repercusión en nuestro mercado. Curioso, en un país que no dudó en rendirse al poder de Mazinger Z en los 70 o de los Transformers en los 80.

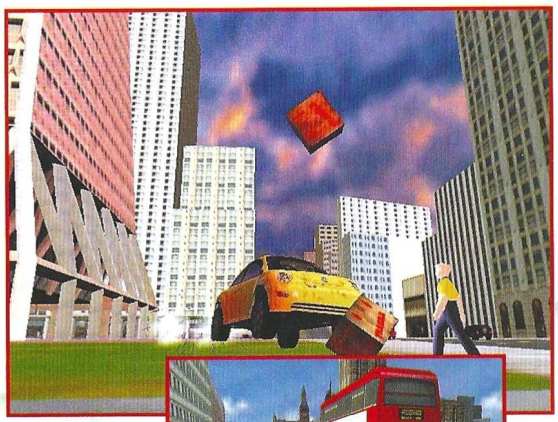
Vengeance contará con una historia más basada en los personajes de lo que se pudo ver en títulos anteriores y está siendo diseñado con la idea de una película interactiva antes que un juego. Pese a lo cual, el argumento resulta sumamente tópico: el jugador es el líder de un clan –el último de su linaje– que busca venganza por la muerte de su padre y evitar que su planeta sea destruido. Con esta premisa, Microsoft busca insuflar nueva vida al clásico universo BattleTech.

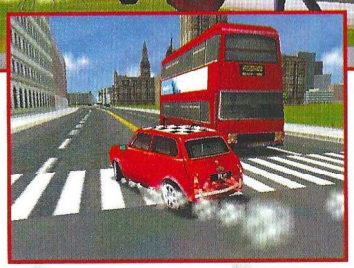
Hay un nuevo sistema de escuadrones que afectará a la manera de enfrentarse al juego. Cada piloto tiene sus puntos débiles y fuertes y perder a cualquiera de ellos afectará el devenir subsiguiente de la aventura. Por ejemplo, la perdida de uno de ellos especializado en la información afectará a la capacidad del protagonista de controlar las posiciones enemigas. Su nivel de experiencia también condicionará su habilidad, por lo que los más novatos tiene más posibilidades de cometer errores en los momentos críticos. El juego, como es de esperar, presenta un magnifico aspecto. Un nuevo motor 3D permite unas texturas de mayor calidad, un número más abundante de polígonos y espectaculares armas y efectos especiales. Sin embargo, el aspecto más destacable es el adecuado sentido de la proporción del que hace gala. Al mando de un Vulture, caminar por las calles de una ciudad proporciona un auténtico sentido épico al juego.

Mechwarrior IV está siendo desarrollado por el mismo equipo que llevó a cabo la versión original arcade de Mechwarrior –uno de los primero en su clase sólo multijugador–, por lo que es de esperar interesantes posibilidades en este aspecto. Todo ello, para navidad.

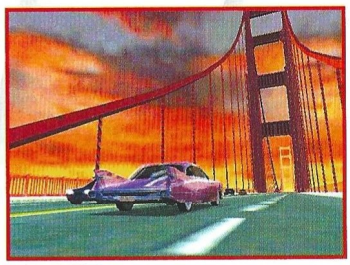
Midtown Madness 2

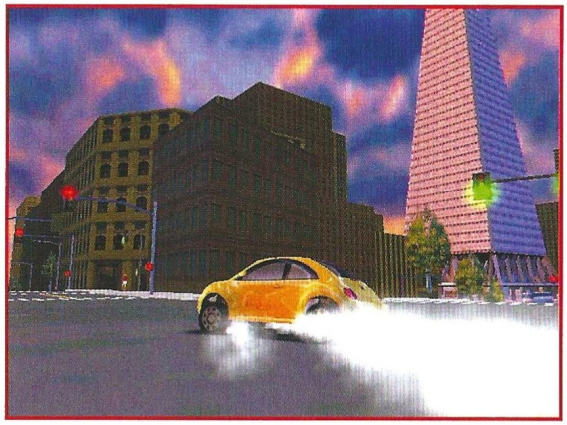
Microsoft supo adjudicarse un tanto con el Midtown Madness original al permitir al jugador un grado de libertad inédito en un simulador de conducción. La ciudad de Chicago a sus pies y la posibilidad de circular por sus calles en cuatro modos de juego –por otra parte, no demasiado inspirados– llamó la atención de los medios especializados. Hasta que llegó la conversión de Driver al PC aportando todo lo que el jugador echaba en falta en MM; como una historia absorbente que proporcionaba auténticas emociones al deambular por las calles de Los Ángeles, Miami, San Francisco y Nueva York. Quizás las ciudades no se recreaban con la misma fidelidad que en el título de Microsoft, pero una jugabilidad muy por encima se encargaba de marcar claramente las distancias.

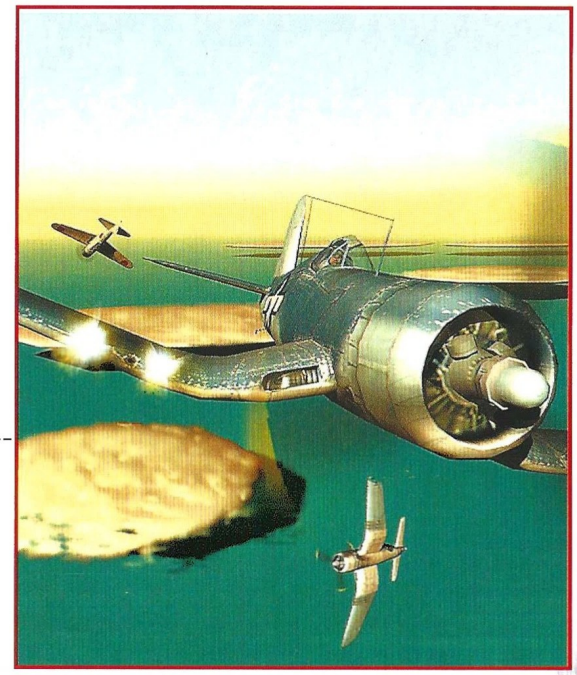




Microsoft no está acostumbrada a perder y, además de aplicar el viejo dicho de "más grande y mejor" para la secuela, ha realizado algunas interesantes modificaciones en el diseño del juego. Lo más obvio, el cambio de localización. La acción tiene lugar en dos grandes ciudades, Londres y San Francisco. Sin llegar al extremo de decir que se tratan de "reproducciones exactas", lo cierto es que el equipo de desarrollo ha sabido capturar el estilo de cada una de ellas y al jugador no le resultará difí-



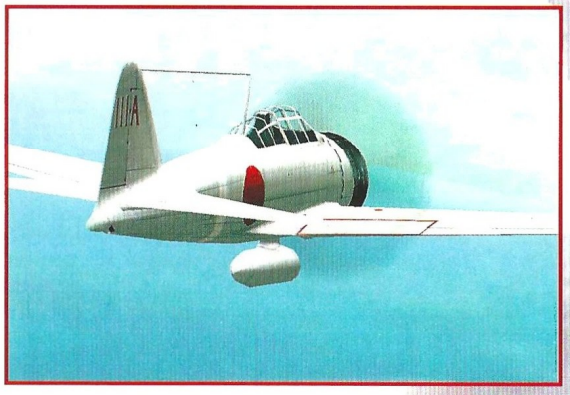




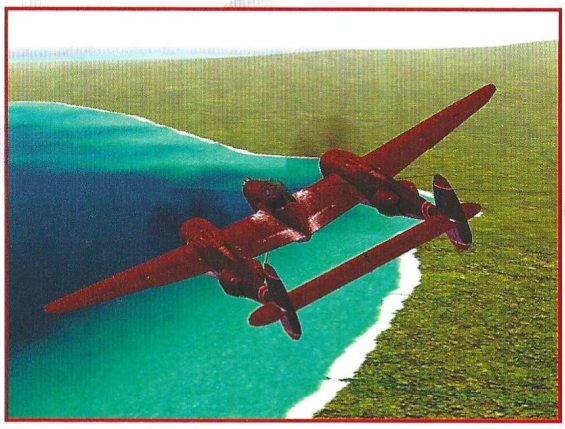
La acción de Midtown Madness 2 tiene lugar en dos grandes ciudades: San Francisco y Nueva York

cil reconocer muchos de los lugares emblemáticos de cada una de ellas. Se mantienen los modos de juego del título original –conducción libre por las urbes, carreras contra el reloj u otros oponentes condicionadas por "checkpoints" y circuitos cerrados, en ocasiones, con la presencia de la policía para animar la situación– y se ha añadido uno denominado Crash Course. Este presenta un ligero hilo argumental basado en el estudio de dos carreras: taxista londinense y conductor especialista para producciones cinematográficas. Cada prueba permite practicar una habilidad concreta que, más adelante habrá que demostrar en exámenes periódicos. La superación de cada uno de ellos permite acceder a nuevas posibilidades de configuración del vehículo y, finalmente, a nuevos modelos como el LTV (Light Tacticle Vehicle) o el Aston Martin DB7 Vantage.

Midtown Madness requiere habilidad por parte del jugador. Es fácil perderse en la locura de las carreras prometida en el título, pero a pesar de ser un juego claramente arcade exige precisión y un conocimiento adecuado de un modelo físico más elaborado que en su predecesor –aún con claras licencias "artísticas" en aras del espíritu del juego–. Como es de esperar, el juego ha mejorado gráficamente en relación con su predecesor pero sin que pueda llegar a considerarse un título de primera línea. Los vehículos implicados en las carreras presentan un buen aspecto, pero aquellos que tienen la poca fortuna de cruzarse en el camino del jugador están claramente menos detallados. Además nueve nuevos vehículos –lo que suma un total de veinte– deberían ofrecer la suficiente variedad a un título de conducción que aspira a proporcionar diversión sin complicaciones.

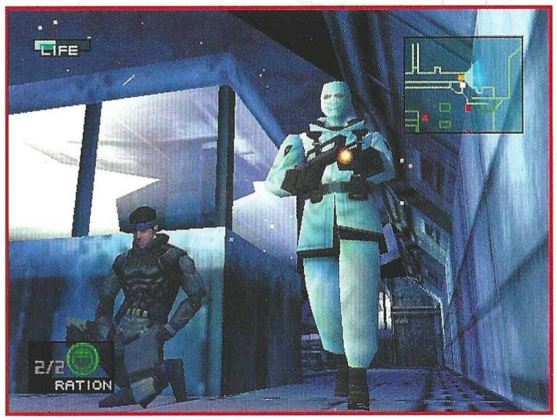


Combat Flight Simulator II

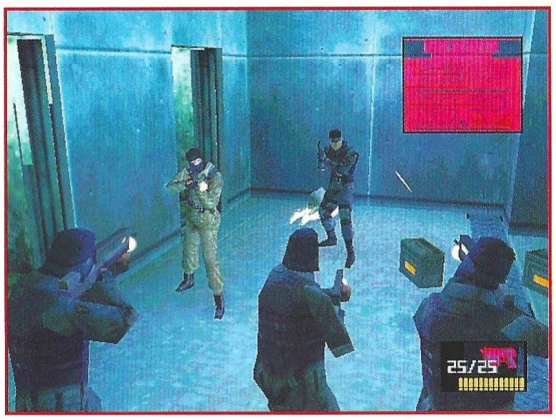


Hay algo particularmente emocionante en el hecho de pilotar un avión de la Segunda Guerra Mundial. Quizás por tratarse de una recreación de acontecimientos reales, por la particular visión del conflicto como una guerra con "buenos" y "malos" claramente diferenciados o el dominio de unos aparatos que se antojan más reales y asequibles para el novato que los actuales, los simuladores de combate de la Segunda Guerra Mundial son de los más apreciados entre los aficionados y la puerta de entrada en el género para muchos de ellos. Un buen ejemplo fue el CFS original, que aventajaba a sus competidores gracias a una amplia configurabilidad que le mantenía tan accesible para el jugador novato como atractivo para quien buscara una simulación compleja. Ese planteamiento más un excelente modelo de vuelo hizo de Combat Flight Simulator un éxito de crítica y público.

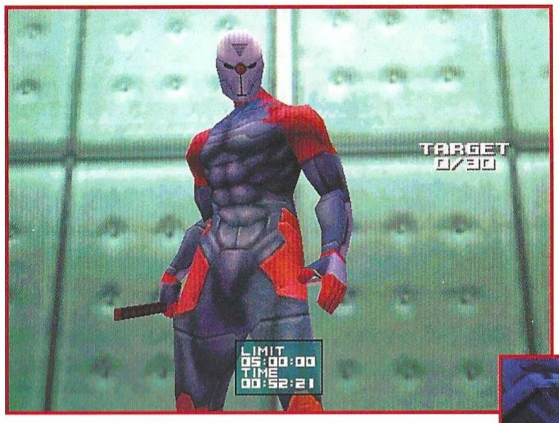
La secuela traslada la acción de los cielos de Europa a las aguas del Pacífico. Algo que, necesariamente, implica que buena parte de la superficie que podrá observarse desde la cabina del avión será la del mar. El programa utiliza el mis-



mo "engine" para el modelado de terrenos que Flight Simulator 2000, lo que supone una garantía de calidad. Los principales contendientes en esta fase del conflicto son los aliados y los japoneses, habiendo una campaña para cada uno de ellos. Uno de los puntos flojos del original CFS fue una campaña excesivamente lineal que tendía peligrosamente hacia la monotonía. Microsoft tomó buena nota de las criticas y ha procurado una estructura ramificada de las misiones, aún sin llegar a la flexibilidad de títulos como Mig Alley. Se mantiene el nivel de calidad en la elaboración de cabinas y aviones y se ha otorgado un aire distintivo al juego gracias a la presencia de menús inspirados en un estilo de dibujo de comics de la época, una profusa documentación histórica y una excelente narración oral. Además, será posible impartir ordenes a los demás pilotos del escuadrón y los modos de juego incluyen combate rápido, vuelo libre y misiones únicas –además de las campañas–.



Solid Snake ha de infiltrarse en una base plagada de terroristas que pretenden hacer estallar un artefacto nuclear denominado Metal Gear

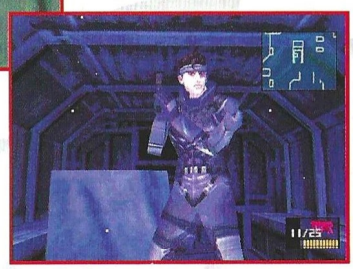


Metal Gear Solid

El que es considerado de forma unánime el mejor juego de PSX conoce ahora una conversión al PC fruto del acuerdo al que llegaron hace unos meses Microsoft y Konami –que, sin duda, habrá de proporcionar más alegrías a los usuarios de PC–.

Para los despistados, MGS es el título que Konami publicó en 1998 para PSX y rápidamente paso a ser considerado como uno de los mejores juegos de la historia gracias a un planteamiento inédito en dicha plataforma, su marcado sentido cinematográfico, una jugabilidad excelente y un elaborado acabado técnico. Entonces era un juego en tercera persona –enteramente polígonal– que presentaba a Solid Snake, un operativo que ha de infiltrarse en una base plagada de terroristas que pretenden hacer explotar un artefacto nuclear denominado Metal Gear. El juego primaba claramente el sigilo sobre la acción y, gracias a un inteligente diseño y a la abundancia de escenas prefijadas que hacían avanzar continuamente la acción se convirtió en una experiencia memorable para los usuarios de PSX.

Los de PC están más versados en esta clase de títulos, lo que no debería ser un impedimento para que MGS se convirtiera en uno de sus favoritos. La versión realizada por Microsoft deja atrás las limitaciones técnicas de la PSX para ofrecer resoluciones de hasta 1024x768 –al contrario que otras conversiones en las que no se sobrepasaba un triste 640x480–, recoge el juego original más su expansión –VR Missions–, facilita un modo de juego en primera persona disponible desde el inicio y permitirá guardar las partidas en cualquier momento. Además, contará con mejores texturas y un sistema de cámaras mejorado, así como soporte para las características habituales de las tarjetas que trabajan con DirectX –filtrado bilineal, multitexturas, corrección de perspectiva, etc–. Todo ello para hacer de MGS una renovada experiencia capaz de atrapar a los más escépticos jugadores de PC, que muy pronto podrán disfrutarlo.



Game Over ?

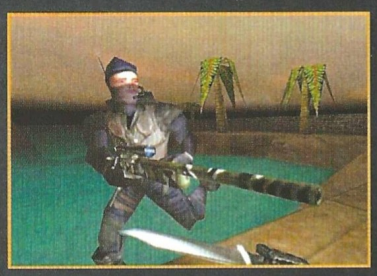
Acabar un buen juego es como perder un buen amigo. Tantas horas juntos, tantos buenos ratos y, de repente, se ha terminado. Adiós.

Pero ese no ha de ser necesariamente el final. Gracias a algunos usuarios sumamente creativos, un juego puede continuar su andadura con nuevos mapas, nuevos niveles, nuevos trucos y modificaciones –algunas de tal calidad que pueden alcanzar e incluso superar al juego original–. CGW ha decidido lanzarse a la red para buscar nuevas maneras de inyectar vida a nuestros juegos preferidos.

Y esto es lo que hemos encontrado...

Los ficheros que estén acompañados por este símbolo a lo largo de este artículo, se encuentran incluidos en el Cd de este mes.

Unreal Tournament



Infiltration

Infiltration –uno de los primeros mods aparecidos para UT– añade ciertas dosis de realismo a la mecánica del juego. Las armas están basadas en modelos reales como el M-16A2, la Beretta M92F y la escopeta Benelli M3. Afina la puntería.

Nombre del archivo:
infiltration_271.zip
Localizable en:
www.planetunreal.com/infiltration

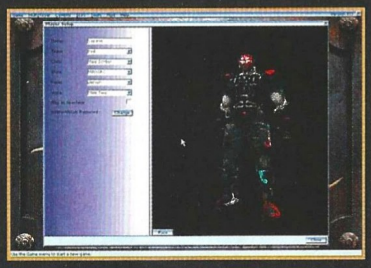
Uwar

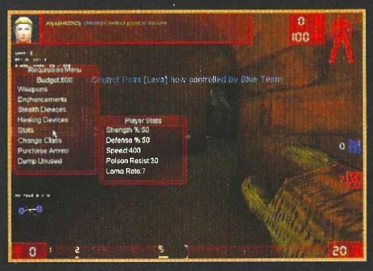
Este mutador del juego disemina diversos "power ups" a través de los niveles que incrementan la velocidad del jugador u otras de sus características.

Nombre del archivo:
UwarMutator120_UTRetail.zip
Localizable en:
www.planetunreal.com/uwar

Epic´s Bonus Pack

Epic no tenía ninguna necesidad de publicar este paquete extra, pero desde luego nos alegramos de que lo hiciera. Proporciona nuevos mapas y "skins" entre





otras mejoras del juego; y aunque sólo sea por la "skin" del Skaarj Hybrid, su instalación merece la pena.

Nombre del archivo:
utbonuspack.zip
Localizable en:
www.unrealtournament.com

AS-Bridge

Se trata de un nivel para el modo asalto que recrea la sensación de una película de acción. Es rápido, furioso y el sistema de rutas de los "bots" es particularmente bueno. Incluso la escena representada al final de la misión está por encima de la media.

Nombre del archivo:
as-bridge.zip
Localizable en:
members.xoom.com/ggcap

CTF-Gateways

Un mapa correspondiente al modo Capturar la Bandera al que no pudimos dejar de jugar durante horas. La peculiaridad de Gateways es que la gravedad depende de sí el jugador se halla en interiores o exteriores.

Nombre del archivo:
ctf-gateways.zip
Localizable en:
www.planetunreal.com

CTF-Fin

Si bien es un mapa no demasiado atractivo a primera vista, la jugabilidad que ofrece no podía estar más lograda. El jugador ha de abrirse camino a través de un campo abierto poblado de búnkeres y pequeñas colinas que proporcionan la cobertura ideal para disparar a traición.

Nombre del archivo:
ctf-fin.zip
Localizable en:
www.planetunreal.com

Utetris Mod

A veces se hace necesario tomarse un respiro entre tanto gore y violencia... y no hay mejor manera que con este mutador que permite jugar una partida de Tetris.

Nombre del archivo:
tetris.zip
Localizable en:
www.planetunreal.com/mutation/tetris

DM-Prong][

Se trata de uno de los mapas Deathmatch más innovadores que se han creado y recoge más novedades que cualquiera de los que aparecen en el juego. Los "bots" son magníficos y hay que tener especial cuidado con los francotiradores.

Nombre del archivo:
dm-prong][.zip
Localizable en:
www.unreality.org/fleshdance

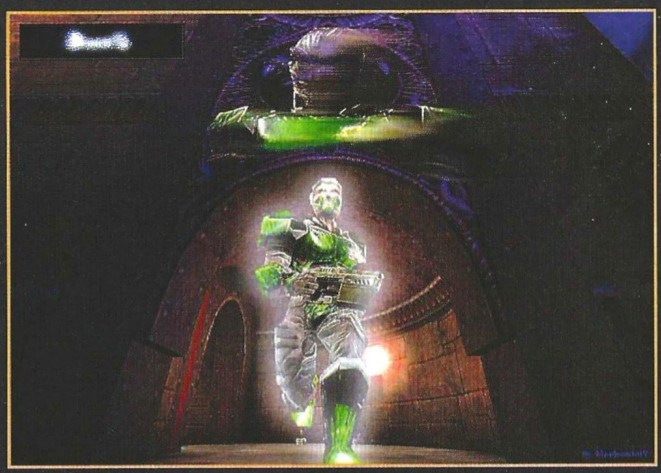
AS-Asthenosphere

Un nivel de asalto terrorífico, especialmente para jugar en solitario. Tus compañeros te dejarán atrás si no conoces bien el terreno.

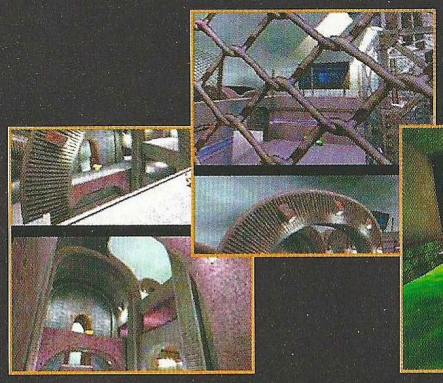
Nombre del archivo:
AS-asthenosphere.zip
Localizable en:
www.planetunreal.com/willhaven

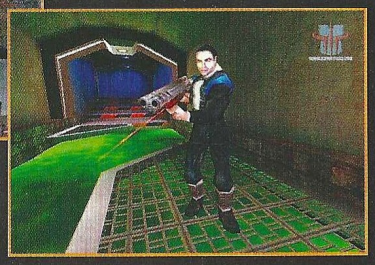
DM-Anubis

Mark "Oz" Austin es famoso por los diseños de sus mapas y se ha superado a sí mismo con este DM-Anubis de inspiración egipcia. Tan bonito que no querrás estropearlo.
Nombre del archivo:
DM-Anubis.zip
Localizable en:
www.decyber.com/ozworld

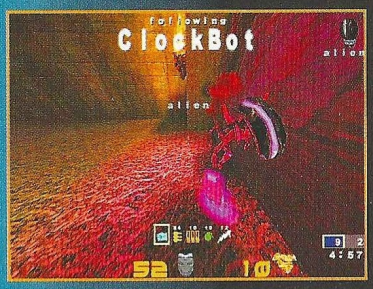


Game Over ?





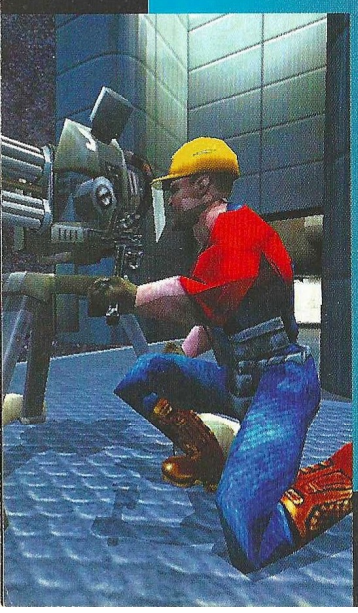
Quake III Arena



Clockbot

Los bots no eran precisamente lo mejor de QIIIA y daba la impresión de que no se les había prestado toda la atención durante el desarrollo del juego. Si encuentras que acabar con ellos es demasiado fácil prueba a introducir estos "clockbots" en tus partidas. Actúan de forma más similar a la de un humano que otros "bots" que hemos probado.

Nombre de archivo:
clockot_v0.2.exe
Localizable en:
www.botepidemic.com/clockbot



Lonely Planet

Si pruebas a darte un paseo tranquilo por este nivel antes de comenzar una partida Deathmatch podrás admirar la impresionante arquitectura y los perfectos efectos de iluminación.

Nombre de archivo:
dmmq3dm3.zip
Localizable en:
www.fileplanet.com

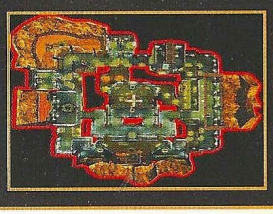
Quake 3 Addiction

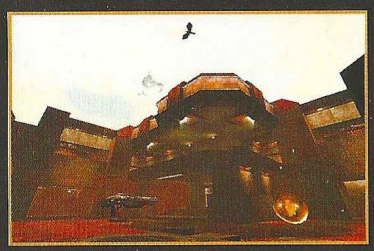
Es la actualización de un excelente mapa para el Quake original. Addiction presenta arquitectura con superficies curvas y un perfecto texturado.

Nombre de archivo: *addict.zip*
Localizable en: *www.peej.co.uk*

Coriolis Storm

Coriolis Storm es uno de los niveles para Deathmatch más atmosféricos que se han creado.





Nombre de archivo:
lun3dm1.zip
Localizable en:
lunaran.fragland.net/lunsmaps.html

Quake 3 Fortress

El fantástico Fortress ha regresado para agraciar el último capítulo de la serie Quake. Esta versión que hemos probado aún se encontraba en fase beta, por lo que lo más aconsejable es echar un vistazo a la web para la versión final.

Nombre de archivo:
q3f_beta1_20000401.zip
Localizable en: *www.q3f.com*

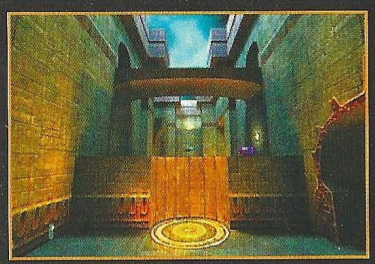
Khaoooohs

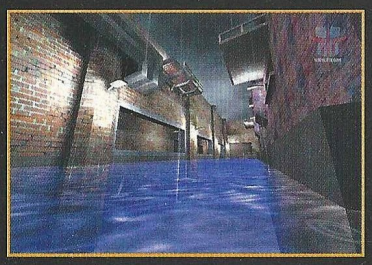
Este nivel parece relativamente sencillo en un primer momento, pero la abundancia de plataformas de salto termina por convertirlo en toda una experiencia.

Nombre de archivo: *kaos.zip*
Localizable en:
www.planetquake.com/vondur

Meatpak

Meatpak presenta tres mapas, pero el que va a permanecer durante mucho tiempo en tu disco duro es Whitemeat. Se trata de una arena en forma si-





milar a la de un arco tremendamente divertida, especialmente para aquellos que son habilidosos con la "railgun".

Nombre de archivo:
meatpak.zip
Localizable en:
www.fileplanet.com

Coliseum 2 Beta 1.5

La beta de Coliseum 2 añade el uso de runas a Quake III. Las runas proporcionan habilidades especiales o "bonus" a aquellos que las recogen como la runa Vampiro que permite robar la vida de otros.

Nombre de archivo:
coliseum.zip
Localizable en:
www.planetquake.com/coliseum2

Fists of Fury 1.0

El mejor mod para los jugadores malos. Fists of Fury convierte QIII en una batalla cuerpo a cuerpo obligando a los jugadores a depender de sus puños. Los "power ups" mantienen el juego interesante.

Nombre de archivo: *fury11.zip*
Localizable en:
www.planetquake.com/fury

Heavy Weapons Beta 1.2

Este añadido incrementa la velocidad y el poder de las armas en el juego; en el caso de que Quake 3 fuese un poco lento para el jugador.

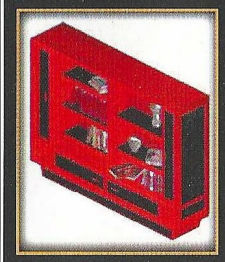
Nombre de archivo:
hweaponsb12.zip
Localizable en:
www.fileplanet.com

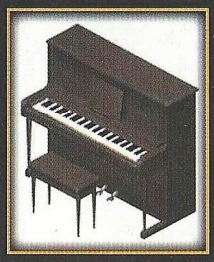
The Sims

New Objects of the Week

Maxis ha facilitado un nuevo objeto cada semana desde la publicación de Los Sims. Todos ellos están disponibles en el sitio oficial que también cuenta con una versión en castellano.

Localizable en:
www.thesims.com





Homemaster 4.0

Homemaster permite visualizar de forma previa todos los empapelados para pared y suelos que encontrarás en la multitud de sitios de Los Sims realizados por fans. The Mall of the Sims (www.mallofthesims.com), una web diseñada como un centro commercial es un magnifico lugar para comenzar la caza para ese papel de pared perfecto.

Nombre de archivo:
homemaster_4.0.exe
Localizable en:
www.simzonline.com/thesims/files/

Facelift Gold

Esta utilidad de Maxis permite al jugador añadir nuevos rostros a su vecindario Sim. Un "algoritmo genético" genera nuevos rostros a seleccionear.

Nombre de archivo:
faceliftgold.exe
Localizable en:
www.simzonline.com/thesims/files

MTV Skins

Los Sims fueron los protagonistas de un espectacular enuncio de televisión en la MTV americana. En la Red se pueden encontrar cientos de skins correspondientes a estrellas y un gran lugar para comenzar es www.jfxdesigns.co.uk/Simstars/. Decenas de celebridades.

Nombre de archivo:
MTVSkins.exe
Localizable en:
www.thesims.com

Naked Sims Patch

¿Te gustaría ver desaparecer esos píxeles que surgen cada vez un Sim se desnuda? Este parche permite admirar tus creaciones tal y como Dios los trajo al mundo.

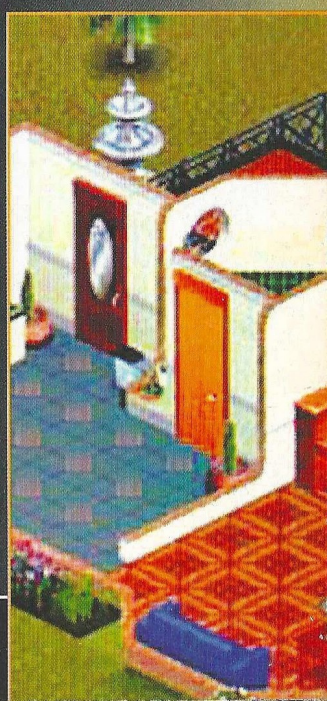
Nombre de archivo:
sims_nude.exe
Localizable en:
www.game-revolution.com/download/sims_nude.htm

The Sims Desktop Theme

No se puede ser un completo fanático de Los Sims sin poseer este este tema de escritorio que lo transforma en una Rave Sim.

Nombre de archivo:

sims_desktop_theme.exe
Localizable en:
www.thesims.com



Game Over ?

Heroes of Might and Magic III

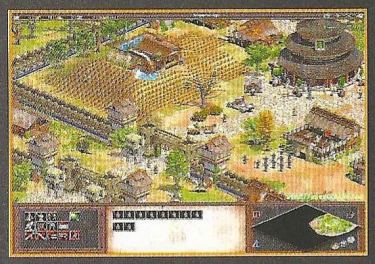
La comunidad de seguidores de Heroes of Might and Magic ha demostrado ser una de las más prolíficas entre los jugadores. Y el resultado son cientos de mapas disponibles para cada uno de los capítulos de la serie.

The Astral Wizard (*www.astralwizard.com*) es una gran lugar para comenzar a buscar mapas. Todos los que aquí se encuentran disponibles han sido sobradamente jugados, objeto de críticas y calificados por otros jugadores y creadores de mapas.

H3 Trio's Heroes of Might & Magic es otro magnífico sitio con enormes cantidades de mapas e interesantes descargas para los aficionados a la serie. Aquí se pueden encontrar algunos tan conocidos como el absorbente Fairy Tales, entre muchos otros.

Nombre de archivo:
Fairy_Tales.zip
Localizable en:
www.h3trio.com

Age of Empires II



The Coming of the Unborn King: A Pendragon Saga

Otros ya habían intentado crear campañas en torno a la figura del Rey Arturo, pero Gordon Farrel ha sobrepasado a todos con su saga Pendragon. La campaña tienen lugar antes del nacimiento de Arturo y culmina en una misión donde el jugador ha de tomar el papel del mismo Merlín.

Nombre de archivo:
pendragonpak.zip
Localizable en:
www.heavengames.com

Havoc Bot 1.2

Es difícil, pero la IA ofrece una partida dura sin recurrir a un uso ilimitado de recursos para aplastar la jugador.

Nombre de archivo:
havocai1.zip
Localizable en:
www.heavengamens.com

The Adventures of Robin Hood

Esta campaña convierte AOK en un juego de aventura con elementos de rol. El jugador ha de cruzar el país en la piel de Robin Hood, solucionando diferentes búsquedas y reclutando hombres para que luchen a su lado contra las fuerzas del sheriff.

Nombre del archivo:
tarh1-2.zip
Localizable en:
www.heavengames.com

William, Warrior of the Sun

Este escenario está plagado de elegantes detalles y características que lo llevan al terreno del rol. Se trata de un divertido y difícil escenario dotado de hermosos mapas.

Nombre de archivo:
william_warrior_of_the_sun_v105.zip
Localizable en:
www.heavengames.com

The Quest

Cómo Ingo Van Thiel fue capaz de aprovechar las posibilidades del "engine" de AOK de forma tan eficaz es un misterio. Pero lo cierto es que, de alguna manera, se las arregló para crear el mejor y más hermoso escenario que hemos jugado.

Nombre de archivo:
the_quest.zip
Localizable en:
www.heavensgame.com

Thief

Rogue´s Honor

Pocas misiones de las realizadas por los fans se aproximan a la calidad de los niveles que traía Thief, pero Triston Atttridge los ha sobrepasado con Rogue´s Honor. Características como las de un almacén de equipamiento funcionando, guardias que se desplazan con linternas a lo largo de un oscuro sistema de túneles y puzzles ingeniosos hacen de esta misión un clásico instantáneo.

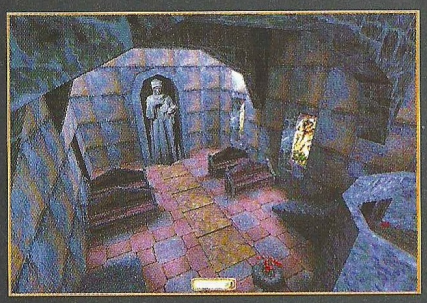
Nombre de archivo:
roghon.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com

Thief Loader 1.5

Es una buena idea instalar el Thief Loader de Andrew Bednarz´s antes de copiar cualquier misión extra en el disco duro. Permite arrancar los nuevos niveles desde una lista (no es necesario ni siquiera descomprimirlos) y mantiene las partidas guardadas de cada misión.

Nombre de archivo:
thiefload15.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com

Lord Edmunds Entertains



El primero de una serie, Lord Edmunds Entertains es un elaborado nivel que cuenta con un gran diseño y una interesante historia. También incluye extras como nuevos archivos de voz.

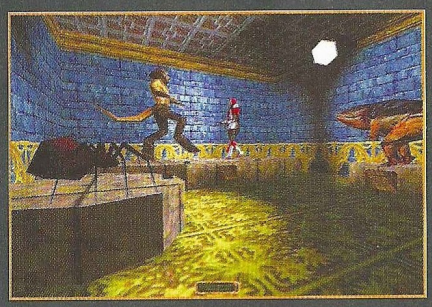
Nombre de archivo:
edmund.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com

The Vigil

La secuela de Lord Edmund Entertains se acerca mucho a lo que debe ser la misión perfecta para Thief. Una historia que no debes perderte.

Nombre de archivo:
vigil.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com

The Death of Garrett



Tómate tu tiempo para abrirte camino a través de las cavernas al comienzo de esta misión y el resultado será provechoso. Un nivel terrorífico con una buena trama.

Nombre de archivo:
dog.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com

Gathering at the Bar

Una de las primeras misiones realizadas por fans, Gathering at tha Bar todavía es una de las mejores. Susceptible de ser jugado numerosas veces gracias a la diversidad de enfoques que admite.

Nombre de archivo:
gatbl1.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com

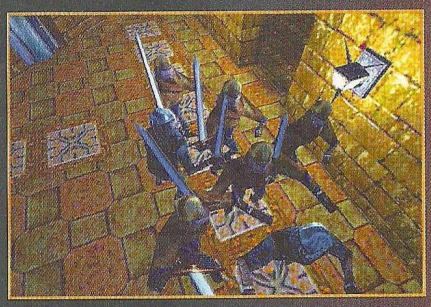
Bloodstone Prison

A mucha gente no le agradó las misiones de Thief que presentaban muertos vivientes, pero ninguna de ellas contaba con la atmósfera y el diseño de Bloodstone Prison. El estándar para las misiones con no muertos.

Nombre de archivo:
bldstn10.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com

Circle of Strain 3

El tercer capítulo en la venerable serie Circle of Strain. Buenos gráficos y un diseño que requiere un cuidadoso juego.



Nombre de archivo:
cos3.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com

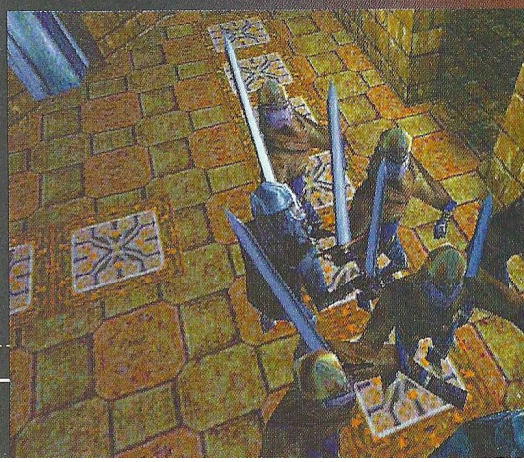
Ranstall Keep

Thief es famoso por sus oscuros entornos, pero este nivel hace las cosas aún más tétricas de lo normal mostrando todo –excepto la iluminación– en blanco y negro.

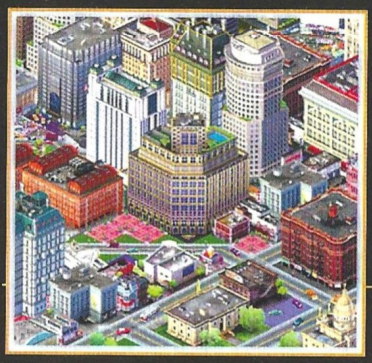
Nombre del archivo:
ranstallkeep.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com

The Treasury

Grandes interpretaciones de las voces, puzzles complicados y un sonoro sentido del humor es suficiente para hacer de The Treasury una entretenida aventura; y los numerosos efectos especiales lo ponen por encima de la media.
Nombre del archivo:
treasury.zip
Localizable en:
www.thief-darkproject.com



Game Over ?



Half-Life

Counterstrike beta 7.0

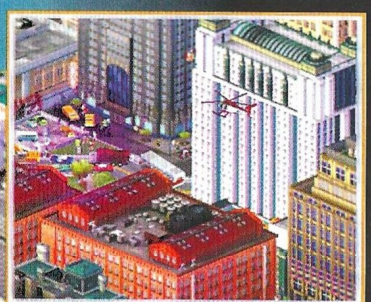
Descubre por ti mismo porqué Counterstrike es considerado como uno de los mejores añadidos a Half-Life (o, para el caso, de cualquier "shooter" en primera persona):

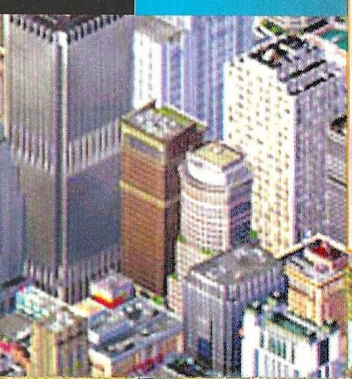
Nombre de archivo:
csb70full.exe
Localizable en:
www.counter-strike.net

Sim City 3000

Building Architect

Maxis era consciente de que los edificios y construcciones que venían en Sim City 3000 no iban a mantener satisfechos a los compradores durante demasiado tiempo, lo que nos lleva a Building Architect. Este editor de edificios permite a los aspirantes a arquitecto crear cualquier tipo de edificio imaginable. Si no nos crees, echa un vistazo a los ejemplos que encontrarás en la web oficial del juego.





Nombre de archivo:
BATPATCH_English.EXE
Localizable en:
www.simcity.com

Grand Prix Legends

AI Tweaker

Hasta finalizar una vuelta de una sola pieza en GPL requiere horas de practica, lo que situa el ganar fuera del alcance de los simples mortales. Instala este modificador de la inteligencia artificial realizado por Kari Ikonen para poner a Jim Clark y su banda a tu nivel.

Nombre de archivo:
AITw103.zip
Localizable en:
www.theuspits.com

Jane´s F/A-18

Art Manager

Nuevas "skins", cabinas, escenarios y otras muestras de diseño artístico aparecen para FA/18 de forma regular. Art Manager te ayudará a guardar todos estos archivos de forma ordenada. La ventana de vista previa es una ayuda inestimable.

Nombre de archivo:
fa18art.zip
Localizable en:
fa18.sim-arena.com

Jane´s Fleet Command

WDP V. 5.0

Fleet Command se presentó como un simulador con tintes estratégicos, aunque se jugaba más bien como un mal episodio de G.I. Joe. Esta base de datos permite actualizar el juego y añadirle tal realismo que el Departamento de Defensa querrá confiscar tu computadora.

Nombre de archivo:
WDP.zip
Localizable en:
www.naval-warfare.co.uk

European Air War

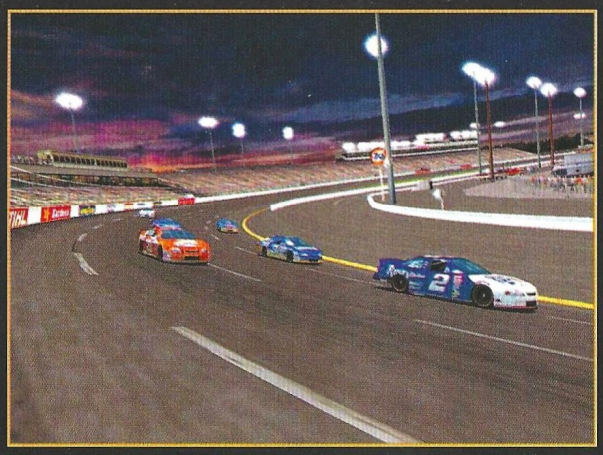
Enemy Coast Ahead v. 1.4

Entre todo lo que Charles Gunst ha hecho por alargar la vida de EAW, este Enemy Coast Ahead es su mayor logro. Añade siete nuevos aviones al programa, incluyendo una versión del Mosquito VI. También añade mejoras a los aviones ya conocidos y mejora ligeramente el modelo de daños.

Nombre de archivo:
eca14.zip
Localizable en:
www.combatsim.com

ECA Control Panel V 2.0

Otro añadido de la mano de Charles Gunst. ECA Control Panel permite a los jugadores configurar de forma sencilla los parámetros de Enemy Coast Ahead.



Nombre de archivo:
Ecapnl20.zip
Localizable en:
www.combatsim.com

EAW Stab 2.2b

Multitud de nuevas "skins" y archivos de terreno están disponibles para EAW. La utilidad Stab te ayudará a manejarte con ellas.

Nombre de archivo:
eawstab20.zip
Localizable en:
www.ozemail.com.au/~matttm/eaw/download.html

Meatwater's Sound Pack 2.5

Archivos de sonido que harán mucho por aumentar la espectacularidad del EAW y la inmersión de los jugadores.

Nombre de archivo:
v20.exe; mweaw25.exe
Localizable en:
www.meatwater.de

EAW Control Panel

Hace mucho más fácil la configuración de los aspectos más delicados del archivo .ini.

Nombre de archivo:
Eawctrl116.zip
Localizable en:
www.combatsim.com

Rogue Spear

Nihon; Nihon Enhancement Pack; Nihon Fix

Rogue Spear es un gran juego, pero ¿dónde están los ninjas? Esrto es lo que el autor de esta modificación –Mother.may.i– debe haber pensado dado que Nihon añade ninjas y samuráis al mundo Rogue Spear. Nihon y su paquete de mejoras también proporcionan un gran modo multijugador.

Nombre de archivo:
nihon_setup1.exe; nep_setup.exe; rommel.cxp
Localizable en:
www.mothermayi.net

NATO 3 FOR U.O.

¿Te gustan las armas? Si es así vas a adorar NATO 3 For Urban Operations. El "mod" incluye la mayoría de las armas que aparecían en la popular serie de añadidos NATO y simplifica la instalación.

Nombre de archivo:
nato_v300_installer_for_uo.exe
Localizable en:
www.fileplanet.com

Ryko's Sound Pack

Archivos de sonido con los que asustar a tus vecinos.

Nombre de archivo:
RSRyko102.zip
Localizable en:
members.xoom.com/aryko

NASCAR Legends

N@50 For Nascar '99

Antes de NASCAR Legends ya estaba el parche N@50. Esta conversión hace un magnífico trabajo simulando vehículos

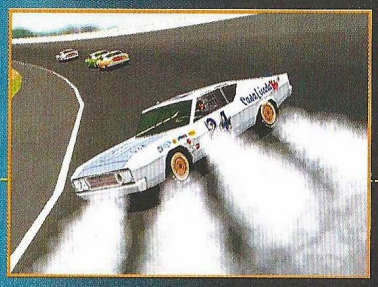
NASCAR de los años 60 y 70, cambiando el modelo físico, los gráficos y casi todo el juego. Nuevos circuitos y coches clásicos como el modelo "Cyclone" y el "Charger" están incluidos.

Nombre de archivo:
N@50v99.exe; N@50v99t1.exe; N@50v99t2.exe
Localizable en:
www.theuspits.com

N@50 '73 Carset

Este añadido de Cary Walker para el parche anterior pone nuevos coches virtuales a tu disposición, todos tan bien modelados como el "engine" del juego permite.

Game Over ?



Nombre del archivo:
1973cars.zip
Localizable en:
www.theuspits.com

N@50 Winged Warriors Carset

Este parche añade 19 vehículos de la temporada NASCAR de 1970, incluyendo el Dodge Charger Daytona y el Plymouth Road Runner Superbird.

Nombre de archivo:
wingwarrior.zip
Localizable en:
www.theuspits.com

The Pits Touring Car Championship '99

Se trata de uno de los añadidos realizados por jugadores más requeridos de todos los tiempos.

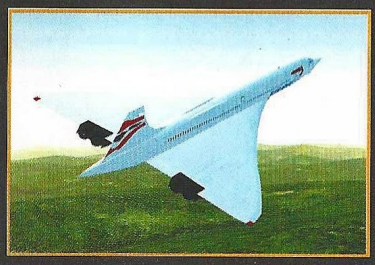
Nombre de archivo:
TPTCC99v1.exe
Localizable en:
www.tptcc.com

Sound Update for NASCAR Legends

NASCAR Legends es un gran simulador; desgraciadamente el apartado sonoro no recibió toda la atención que merecía. Puedes solucionarlo con este parche.

Nombre de archivo:
NL_sound.exe
Localizable en:
www.theuspits.com

Flight Simulator 2000



AN-24RV

No es uno de los aviones más rápidos para FS2000, pero si uno de los más impresionantes. Este avión de transporte ruso otorga una tremenda sensación de solidez y ofrece un aspecto impresionante desde las vistas exteriores gracias a las magníficas texturas y la suavidad de movimientos. Incluye una utilidad que permite embarcar pasajeros y carga para probar el avión con diferentes pesos.

Nombre de archivo: *an24rv_e.zip*
Localizable en:
www.flightsim.krsk.ru/24/index_e.htm

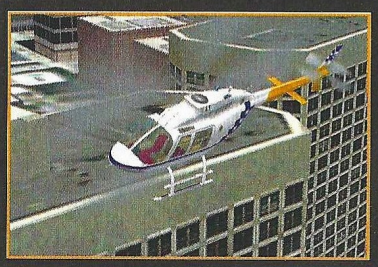
SR-71A

¿No es suficiente el AN-24RV? Convierte el mundo que sobrevuelas en una mancha fugaz con este SR-71A.

Nombre de archivo:
pss-sr71a.zip
Localizable en:
www.avsim.com

Bell-Boeing MV-22 Osprey

Si no puedes decidirte entre un helicóptero y un avión, prueba con el MV-22 Osprey. No es perfecto, pero esto se debe a las limitaciones de FS2000, no a los autores.



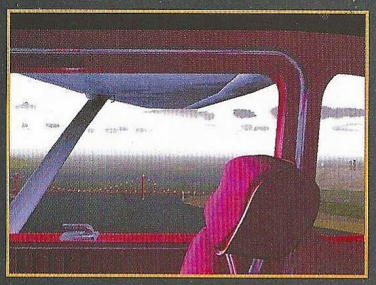
Nombre de archivo:
v22_fs2K.zip
Localizable en: *www.avsim.com*

Piper Seneca V and Update

Técnicamente no es un modelo correspondiente a FS2000, ¿pero quién puede resistirse a incluir esta obra maestra de Graham "Sotcom" Waterfield y Peter Sidoli?
Nombre de archivo:
fsd_n95d.zip; fsd-psup.zip
Localizable en:
www.avsim.com

F8 U Corsair

Lo más cercano que se puede encontrar a una calidad foto realista. La cabina podría haberse mejorado, pero no tiene importancia dado que pasarás la mayor parte del tiempo con-



templando el avión desde las vistas exteriores.

Nombre de archivo:
f8creusad.zip
Localizable en:
www.avsim.com

Jolly Rodgers Grumman F-14A Tomcat

Esta hermosa recreación del F-14A también es una maravilla para pilotar.

Nombre de archivo:
f14aj200.zip
Localizable en:
www.avsim.com

Boeing B727-200 Caesar-Air America and Air Europe

Si te gustan los aviones grandes, prueba con el B727-200. Los pasajeros se sentirán estupendamente volando en un avión de aspecto tan logrado.

Nombre de archivo:
cspo7272.zip
Localizable en: www.avsim.com

NAV 3.0

La última versión del NAV de Ted Wright incluye un mapa móvil cuando se está en el aire y otras características.

Nombre de archivo:
Nav30.zip
Localizable en:
www.en.com/users/wright/Nav.shtml

Starfleet Command

Newships Pack 1-8

Esta actualización contiene los ocho primeros paquetes de naves proporcionados por el equipo de Newships Project. Puedes encontrar de todo; desde diferentes versiones del clásico NCC-1701 a bestias como la esfera Borg.

Nombre de archivo:
newshipspack1.exe
Localizable en:
www.starfleetuniverse.com

TOS Sounds

TOS se refiere a "The Original Series". Los fans de los episodios antiguos reconocerán inmediatamente los efectos que se incluyen en este paquete obra de Michael Callahan.

Nombre de archivo:
sound.zip
Localizable en:
www.starfleetuniverse.com

Gorn and Hydran Special Missions

Interplay ha apoyado activamente SFC desde su lanzamiento surtiendo a los usuarios con nuevos parches e, incluso, nuevas misiones. Esta recopilación de extras recoge algunas misiones Hydra y Gorn.

Nombre de archivo:
sfc_bonus_gorn_missions.zip; sfchy-dran.zip
Localizable en:
www.interplay.com

Newships NTOS Pack 1

Al fin, los Kzinti han sido presentados en el universo SFC reemplazando a los Hydrans en la campaña principal. Se incluyen 51 tipos de naves Kzinti junto a cutro nuevos modelos de la serie Star Trek original.

Nombre de archivo:
ntosmod.exe
Localizable en:
www.starfleetuniverse.com

Hydran Campaign

Resulta divertido jugar con los Hydran, si bien se encuentran algo infrautilizados en la campaña principal del juego. Estas excelentes misiones te llevan directamente a la campaña Hydran y solventan el defecto.

Nombre de archivo:
Hyd_J1.scr; Hyd_J2.scr; Hyd_J3.scr; Hyd_J4.scr; Hyd_J5.scr; Hyd_J6.scr; Hyd_J7.scr
Localizable en:
hometown.aol.com/kzmeilofu

Advertencia

No hay que olvidar que se trata de trabajos realizados por aficionados que no tienen los mismos controles de calidad que un producto comercial, por lo que pueden surgir problemas de los que CGW no se hace responsable. Por el dinamismo de Internet, puede que alguna de las Webs citadas haya mudado de dirección.

La diversion ya tiene su web

GAMESPOT España es el sitio web de acceso gratuito más importante sobre juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet. GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

LAS SECCIONES DE GAMESPOT

Noticias
Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews
Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews
Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos
Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes
Amplios reportajes con contenido variado.

Demos
Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

IMAGEN LIMITE

Reviews

66 ..... Aventura/Rol
78 ..... Estrategia
88 ..... Acción
94 ..... Deportes
100 ..... Simulación

Baldur's Gate II pág. 66

A Sangre Fría pág. 70

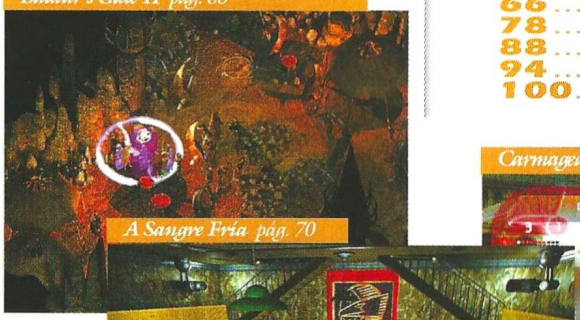
Carmageddon TDR 2000 pág. 88

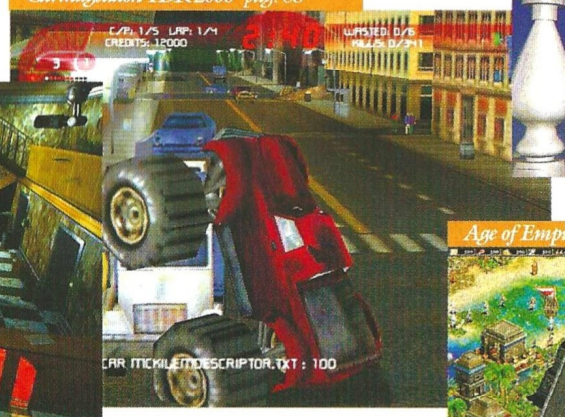
Louvre pág. 74

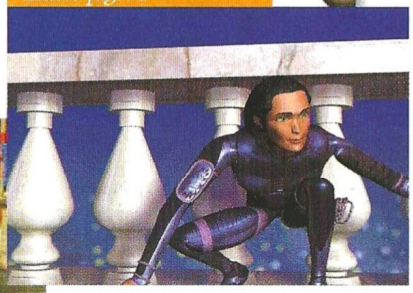
Age of Empires II: The Conquerors pág. 82

Los Sims: Más vivos que nunca pág. 100

Homeworld: Cataclysm pág. 78







Así puntuamos en CGW

imprescindible — de 9 a 10

Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno — de 7 a 9

De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno — de 5 a 7

El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.

pasable — de 3 a 5

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos — de 0 a 3

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

No hay rival

Baldur's Gate II
Shadows of Amn

Una nueva y compleja aventura aguarda a los roleros en los Reinos Olvidados. Black Isle y BioWare han creado otra joya del género que promete incontables horas de juego, y una opción multijugador bastante interesante.

Sometido a torturas y castigos de todo tipo, el protagonista de Baldur's Gate II es liberado de su encierro por Imoen, una mujer que afirma que ambos eran compañeros de aventuras. Una vez fuera de la jaula aparecen más prisioneros, todos al parecer conocidos a los que hay que liberar.

Sin embargo, el protagonista del juego no recuerda demasiado acerca de ninguno de ellos, y ha de creerse las historias que le cuentan. Lo que sí descubre poco después es que un hechicero es responsable de su situación; es más, el brujo se dedica a experimentar con seres inteligentes para convertirlos en sus esclavos utilizando las más crueles torturas. Un cónclave de hechiceros se decide a poner fin a la situación, pero la historia no hace sino complicarse, como es ya habitual en los Reinos Olvidados.

Mejoras sobresalientes

Lo anterior resume más o menos el comienzo de Shadows of Amn, la secuela de Baldur's Gate que presenta notables mejoras con respecto a su predecesor. La más evidente está en el aspecto gráfico, que cuenta ahora con resolución de 640x480 y 800x600, apoyándose además en aceleradoras 3D –en caso de tener una instalada en el ordenador– para desplegar todo tipo de efectos visuales que confieren al juego un aspecto formidable.

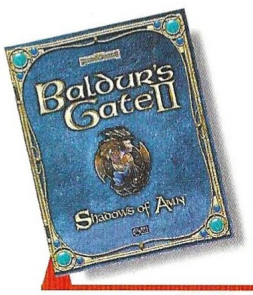
Al igual que en Baldur's Gate, los escenarios poseen un alto nivel de calidad y detallismo, sólo que al emplear la resolución de 800x600 se hace más patente el impresionante trabajo que han realizado los grafistas. Las diferentes ciudades y lugares que se pueden visitar no sólo tienen una identidad visual propia, sino que ofrecen vistas que ya hubiera querido para sí Diablo II. Por otro lado, los mapas resultan ahora más claros, y tienen numerosas localizaciones individuales que explorar. En las ciudades, por ejemplo, hay palacios, tiendas, tabernas, posadas y casas, mientras que en el cementerio, además de tumbas y mausoleos convencionales, hay extensos subterráneos plagados de monstruos.

La ambientación de cada uno de estos lugares está apoyada por los efectos de sonido y la música, que se adaptan a la situación de la mejor manera posible tratando de encontrar el punto justo de equilibrio para marcar momentos de tensión, acción, tranquilidad o cualquier otra cosa.

AD&D

De igual forma que las reglas de rol utilizadas son las de AD&D –resumidas en 175 páginas de las 266 que tiene el manual de Baldur's Gate 2–, los monstruos también se encuentran en su totalidad dentro del Monstruous Compendium que TSR editó en su momento, así como en los apéndices específicos de los Reinos Olvidados. Cualquier rolero de pro descubrirá que tanto el aspecto como las características de los monstruos son como deben, a excepción de casos puntuales en que el monstruo en cuestión es demasiado poderoso como para otorgarle toda su capacidad. Esto ocurre por ejemplo con un beholder, cuya potencia se ha visto mermada en el juego a favor del equilibrio necesario para que el jugador no muera directamente al encontrárselo.

Desde la creación de personajes al propio juego, Baldur's Gate II está indicado casi exclusivamente para roleros, ya que posee toda la complejidad del juego de mesa. El menú ofrece opciones para acceder al mapa, diario, inventario, hoja de personaje, libro de hechizos de mago, pergaminos de clérigo y descanso. A ellas hay que sumar el cuadro de diálogos, los retratos de

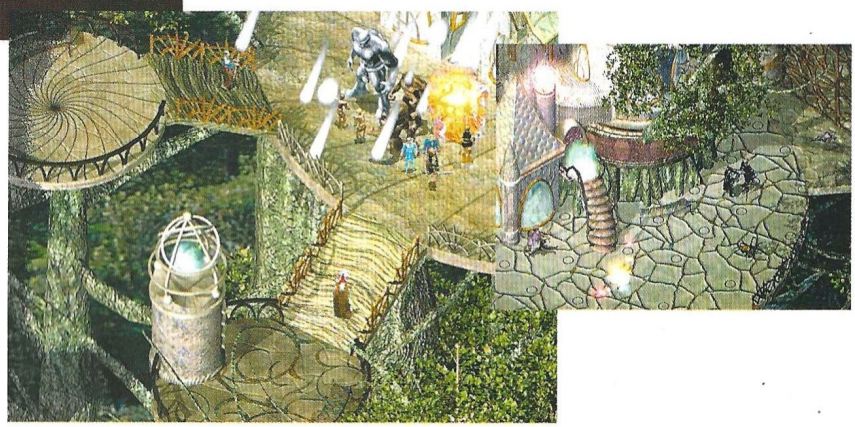


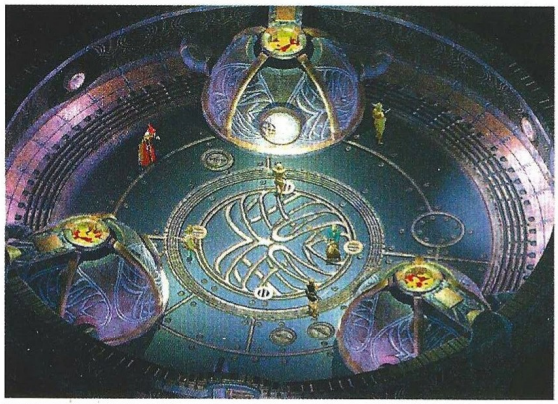
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: BioWare/Interplay
Distribuidor: Virgin

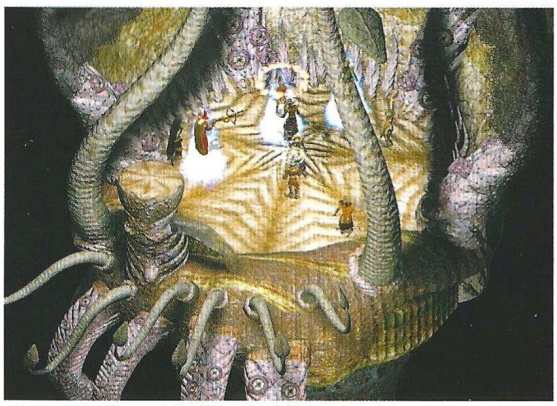
Las diferentes ciudades y lugares que se pueden visitar no sólo tienen una identidad visual propia, sino que ofrecen vistas que ya hubiera querido para sí Diablo II

los personajes, y los botones para posibles formaciones así como para activar y desactivar la inteligencia artificial. La mayoría de estas pantallas contiene además informaciones adicionales en paneles aparte. Por otro lado, cada clase de personaje tiene una serie de particularidades inherentes que marcan la existencia de opciones adicionales: los clérigos pueden expulsar muertos vivientes, los ladrones desactivar trampas y forzar cerraduras...

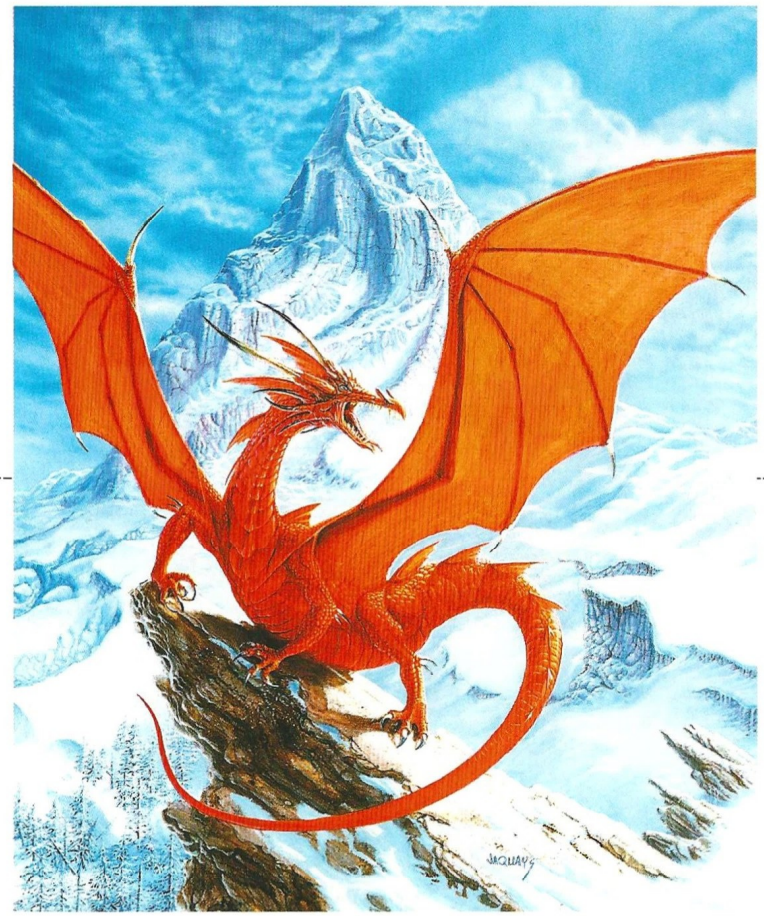
Es posible jugar prescindiendo de muchas de estas cosas, como si de Diablo II se tratara, pero llega un momento en que es inevitable tener que aden-







Baldur's Gate II: Shadows of Amn



Desde la creación de personajes al propio juego, Baldur´s Gate II está casi exclusivamente indicado para roleros

trarse en este maremágnum de menús, datos y opciones para obtener el máximo rendimiento de los personajes, su capacidad y habilidades.

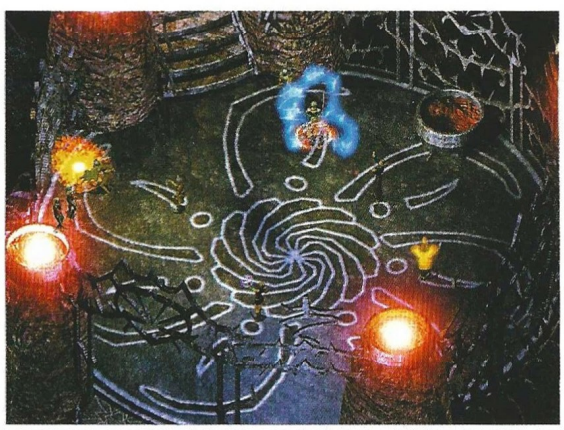
La opción multijugador permite participar hasta seis personas, tanto con los sistemas de conexión habituales como en Internet. Uno de los jugadores –el que crea la partida– actúa como líder del grupo, y tiene el control de ciertas opciones, como qué puede hacer cada uno de los otros jugadores durante el juego (conversar, gastar dinero, etc.) o qué tipos de persona pueden elegir, así como la capa-

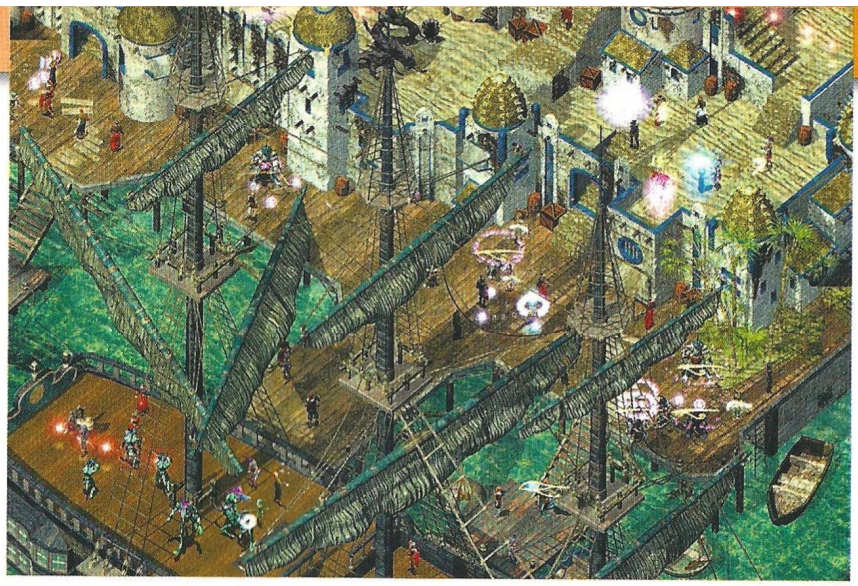
...en la Red

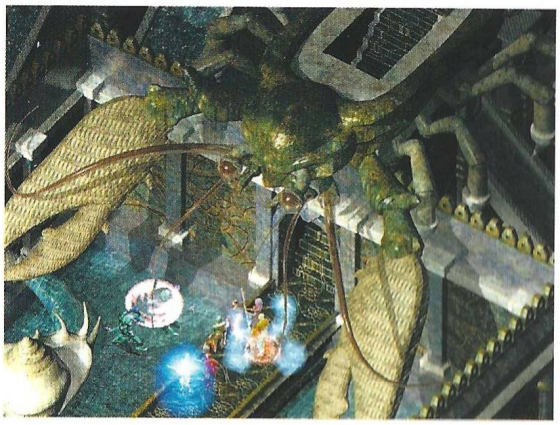
www.interplay.com/bgate2/
Página oficial del juego en el sitio web de Interplay.

www.bioware.com
Sitio web de BioWare, donde puedes encontrar información acerca de Baldur's 2 y sus otros títulos.

www.bioware.com/bgate/ring.html
Página principal desde la que puedes acceder al anillo de páginas web relacionadas con Baldur's Gate.







La opción multijugador permite participar hasta seis personas, tanto con los sistemas de conexión habituales como en Internet

cidad para asignar personajes a los jugadores. La aventura es exactamente la misma, solo que en lugar de tener que controlar a todos los personajes una sola persona, el trabajo se reparte entre varias, lo que aumenta también la eficacia del grupo en aspectos como el combate.

Con Barldur's Gate II: Shadows of Amn, si eres rolero es imposible aburrirse: te descubre muchas cosas de los Reinos Olvidados, te proporciona una ingente cantidad de horas de juego, y vivirás una de las mejores aventuras de tu vida. Lo podemos decir más alto, pero no más claro: este juego es una adquisición imprescindible para los aficionados al género.

Por último, sólo queda resaltar que Shadows of Amn está totalmente en castellano, algo que siempre es de agradecer, sobre todo si se cuenta con una buena traducción como es el caso.

8,8

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Pros: Las mejoras con respecto a Baldur's Gate son sobresalientes, tanto en gráficos como en opciones de juego. No tiene rival dentro de su género en estos momentos. Shadows of Amn está en castellano.

Contras: Se echa de menos algo más de libertad en la opción multijugador, sobre todo para moverse entre diferentes zonas de juego sin necesidad de que lo haga todo el grupo al mismo tiempo.

Vagos recuerdos

A Sangre Fría

Aunque se ha tomado su tiempo, Charles Cecil ha vuelto a crear una gran aventura que en esta ocasión fue creada originalmente para PlayStation, para competir con imponentes títulos como Syphon Filter 2.

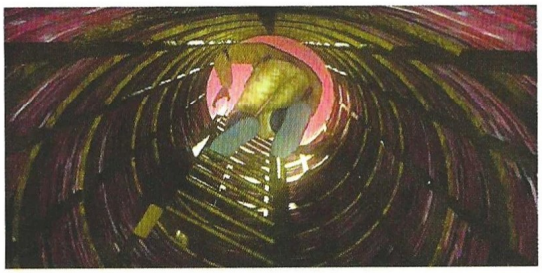
Aunque el género del espionaje, combinando acción y aventura no sea muy prolífico en PC, sí lo es en consola. De ahí que Revolution se decidiese a crear este título para PlayStation, donde había ya cosas similares como Metal Gear Solid y Syphon Filter (salvando las diferencias entre escenarios poligonales y pre-renderizados). Después, nada más fácil que convertir un juego de PSX a PC, puesto que en realidad se programa en un ordenador.

En el proceso de conversión, nada se ha visto alterado, a excepción de unos gráficos notablemente mejores en el caso de los personajes (modelos 3D), si bien en algunos lugares de los escenarios se pueden apreciar píxels de considerable tamaño aun siendo pre-renderizados. A pesar de ello, en líneas generales el aspecto gráfico es sobresaliente, destacando las animaciones renderizadas que ilustran la historia.

Evidentemente es en el guión donde realmente brilla A Sangre Fría. Narra la aventura de John Cord, agente secreto del MI6 británico que despierta en una sala de interrogatorios sin recordar su pasado más inmediato. Está encerrado, y seguro de que alguien le ha traicionado, pero no sabe quién. Mediante la técnica del flashback el jugador viaja del presente al pasado y de nuevo al presente, ayudando a Cord a descubrir una compleja trama que se resuelve de forma brillante al final.

Lugares imaginarios

La acción tiene lugar en Volgia, donde el déspota Dmitri Nagarov y su lugarteniente Lukyan preparan una potente arma basada en una extraña sustancia denominada Tri-Nepheline. El científico que trabaja en el compuesto es Tolstov, cuya hija Alexandra está en poder de Nagarov y sus secuaces para asegurar la cooperación del científico. Cord llega a una base acompañado por Kostov, de la resistencia, para intentar localizar a un agente desaparecido, Kiefer. Poco a poco se adentrará cada vez más en la organización de Nagarov, encontrando posibles aliados como Chi-Ling Chung, otra agente secreto que ayuda a Tolstov.

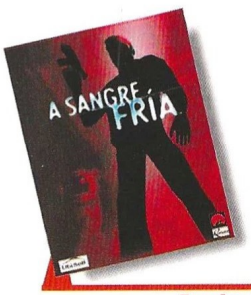


La historia se desarrolla poco a poco mediante conversaciones con los personajes, información obtenida en ordenadores, secuencias animadas y pequeñas porciones de los recuerdos de Cord. La misión del jugador es sobrevivir y cumplir secuencialmente una serie de objetivos que le llevarán a descubrir la verdad.

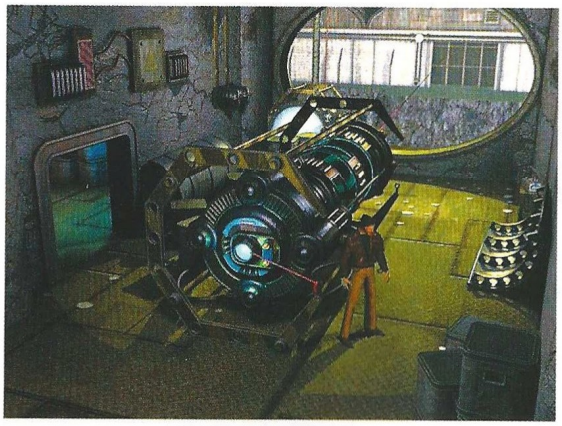
Astucia e ingenio

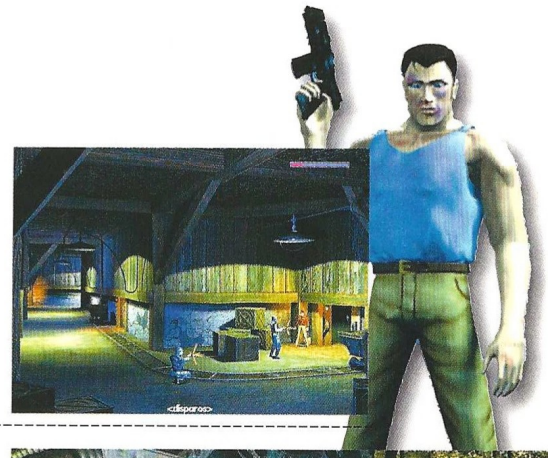
La combinación de acción y aventura es perfecta: con su arma Cord puede liarse a tiros con los guardias y soldados enemigos, acercándose sigilosamente por detrás puede dejarles inconscientes con un golpe, y a malas, se puede liar a puñetazos. De forma paralela tendrá que ir localizando objetos para realizar diversas tareas, así como conectarse a todo ordenador que encuentre con su potente PDA para obtener información, desactivar dispositivos de seguridad, etc. También conversará con numerosos personajes, a los que podrá incluso amenazar si no colaboran.

Uno de los aspectos más notables es que muchas situaciones que entrañan peligro se pueden resolver con cierta astucia sin te-



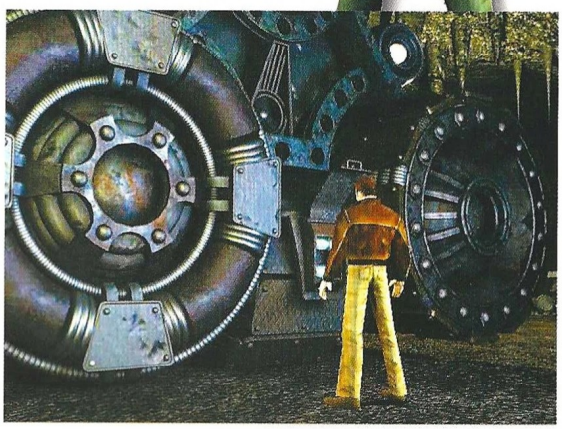
Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Revolution
Distribuidor: Ubi Soft

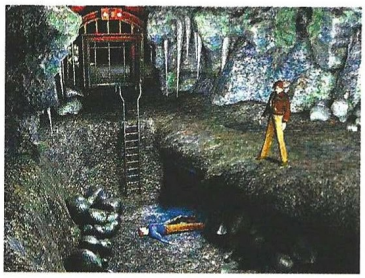


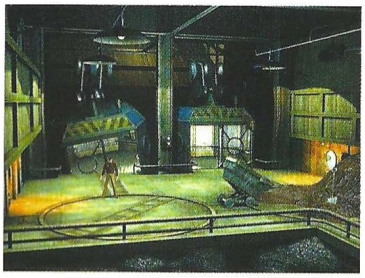


ner que matar a nadie. Por otro lado, también las hay que exigen emplear el ingenio, como en las zonas protegidas por robots imposibles de destruir disparando.

En cuanto al sonido, es necesario realizar un ajuste del volumen inicial de la música para poder escuchar bien las voces. Es entonces cuando se descubre que muchas de ellas pertenecen a actores de doblaje ya utilizados en recientes juegos como Vampire (¿no hay más actores en este país?, ¿no son capaces de cambiar el tono de su voz?). Resulta ya obvio por tanto que el juego está totalmente en castellano, con una traducción francamente buena y una interpretación adecuada de cada uno de los actores.







Mediante la técnica del flashback el jugador viaja del presente al pasado y de nuevo al presente, ayudando a Cord a descubrir una compleja trama

...en la Red

www.revolution.co.uk
Sitio web de Revolution, estudio desarrollador del juego.
www.playstation-europe.com/games/mini_sites/blood/index.html
Puesto que la versión de PlayStation es igual en contenido que la de PC, aquí podrás encontrar mucha información en castellano.

Desde un punto de vista global, A Sangre Fría es una buena aventura, aunque a nivel tecnológico cabría esperar algo diferente a estas alturas, sobre todo en lo relativo al motor gráfico. Sus únicos problemas radican en ciertos errores en la detección de colisiones y en las acciones del personaje cuando va a utilizar un objeto con un elemento del escenario o va a interactuar con éste. Aun teniendo en cuenta eso, el juego proporciona muchas horas de entretenimiento y un magnífico guión, algo que sin duda sabrán apreciar los muchos aficionados con que las aventuras gráficas cuentan en nuestro país.

8,1

A Sangre Fría

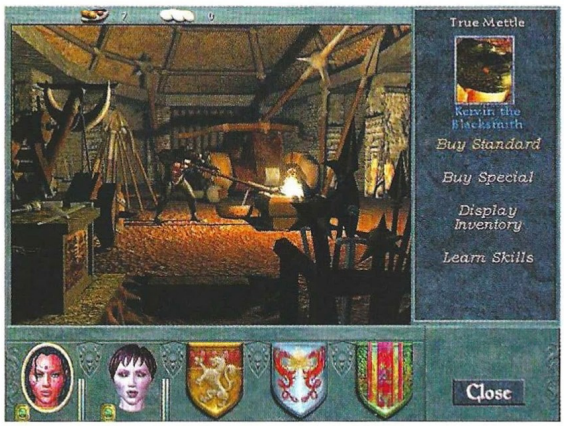
Pros: Está en castellano. Los puzzles, el guión y la jugabilidad son fantásticos. La forma en que se narra la historia es altamente eficaz.
Contras: Cabía esperar un motor 3D en tiempo real en lugar de escenarios pre-renderizados. Algunas secuencias de acción son extremadamente difíciles.

¿Polígonos? ¡Para qué!

Might & Magic VIII
Day of the Destroyer

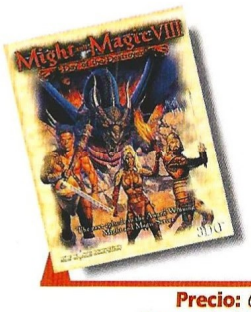
Ocho capítulos de una serie –más todos los títulos derivados de la franquicia Might and Magic- son muchos capítulos. Y mantener el interés después de todos estos años requeriría una amplia revisión de la fórmula, pero parece que en New World Computing no piensan lo mismo.

Jon Van Caneghem inició la popular serie de juegos de rol en 1987 con un título –subtitulado Book I: Secret of the Inner Sanctum– que recogía todos los que hoy se consideran como los elementos clásicos de un juego de rol para PC. La ambientación de fantasía heroica, una rica historia con numerosas búsquedas y poblada de PNJ´s, la formación de equipos que acompañan al protagonista en la búsqueda, un desarrollo completo de los personajes, etc. No fue el primero, pero si uno de los que mejor ayudó a conformar ese estilo de juego. Dando pequeños pasos con cada nueva entrega y adaptándose a los tiempos que corrían... hasta la segunda mitad de la década pasada.

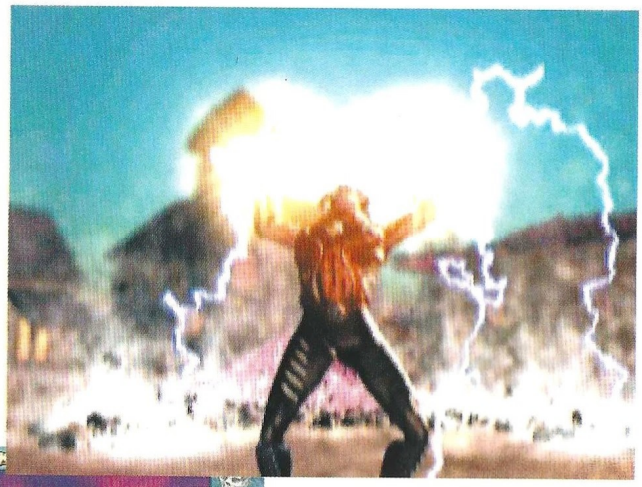


Desde entonces, Might and Magic ha seguido un camino cada vez más errático, apoyada en un motor gráfico que ya estaba desfasado cuando debutó –en el juego de 1998 Might and Magic VI: The Mandate of Heaven– y sin ninguna mejora significativa en cuanto al concepto de juego desde entregas anteriores. Sin embargo, lo que en cualquier otro caso ya habría supuesto un certificado de defunción no ha logrado detener el avance de la serie. El universo Might and Magic no sólo es el más longevo dentro del género, sino uno de los más queridos por una amplia base de seguidores dispuestos a consumir todo lo que lleve su sello: sea rol, estrategia –Heroes of Might and Magic–, acción –Crusaders of Might and Magic– y, presumiblemente, nuevas ramificaciones que están a punto de llegar como la titulada Warriors of M&M. Seguidores que buscan una serie de valores muy concretos en la serie –personajes, atmósferas, estilo, mecanismo de juego– y que están dispuestos a pasar por alto carencias que para muchos otros son prácticamente imperdonables.

M&M VIII es, a casi todos los efectos, el mismo juego que M&M VI y M&M VII. Se mantiene el planteamiento, la jugabilidad y un apartado gráfico infame para un título publicado en 2000. El "engine" que ha utilizado New World Computing es el mismo de los dos capítulos anteriores y, por decirlo de alguna manera, habría estado a la altura en 1995. M&M VIII: Day of the Destroyer es el juego con peor aspecto gráfico publicado este año. La aventura se desarrolla en un entorno tridimensional en el que todos los personajes están formados por ¡sprites! y un número ridículo de animaciones para cada uno de ellos. Por supuesto, hay que olvidar inmediatamente conceptos como "nivel de detalle", "iluminación dinámica" o "grado de interacción con el entorno", por ejemplo. En medio de toda esa simpleza, hay algunos detalles que enmascaran



Precio: 6.490
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, VGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: New World Computing/3DO
Distribuidor: Virgin



El universo Might & Magic no sólo es el más longevo dentro del género, sino uno de los más queridos por una amplia base de seguidores

jes que le encargarán nuevas búsquedas o le darán la ocasión de aprender nuevas habilidades, apostar a diversos juegos de cartas o, simplemente, recoger información.

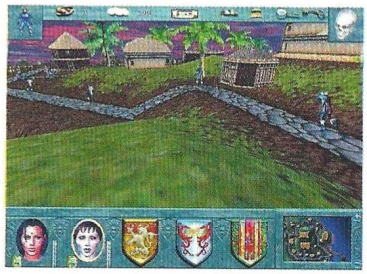
con un solo personaje que se puede elegir entre una variedad mayor que en títulos anteriores. Posteriormente se unirán hasta otros cuatro para formar el tradicional equipo. El sistema de combate permite elegir entre el basado en turnos y en tiempo real, aunque por las razones comentadas resulta tremendamente deslucido.

Pese a todo, la historia mantiene cierto sabor clásico y el

...en la Red

El universo de Might & Magic se encuentra en www.mightandmagic.com. Y el anillo correspondiente a la serie M&M http://androb.tripod.com/ring/mm.html encontraréis información sobre Day of the Destroyer y otros capítulos anteriores.

un poco la pobreza técnica que exhibe el juego, como las animaciones prerenderizadas que sirven de apoyo a los momentos que se desarrollan en el interior de casas u otras estructuras donde , por lo general, el protagonista se relaciona con otros persona-



La pena es que detrás de toda esa pobreza técnica se encuentra un juego que, al menos, podría haber sido entretenido. La historia comienza con una destrucción que se abate sobre Jasdama. Allí llega el protagonista, quien rápidamente se hará cargo de la situación para intentar poner las cosas en su sitio. Como novedad, se comienza

buen hacer del que siempre ha hecho gala la serie pero sin aportar grandes novedades a una saga que ya ha dado todo lo que podía de si en su actual formato. Los más fanáticos pueden llegar a disfrutar del juego; después de todo sigue siendo el universo M&M. Quien simplemente busque un JDR a secas hará mucho mejor en fijarse en cualquier otro de los muchos títulos de su mismo estilo que abundan en el mercado y ofrecen un buen nivel o, llegado al caso, hacerse con una de las entregas anteriores a un precio más reducido hasta que salga a la luz Legends of Might & Magic –un título que seguramente supondrá un claro paso hacia delante–. No notará la diferencia.

3,5

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

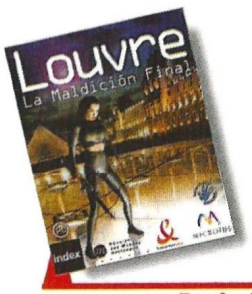
Pros: Se trata del rico universo de Might & Magic, el más profusamente desarrollado dentro de los juegos de rol para PC. Una institución que siempre ha contado buenas historias. Está en castellano.

Contras: La extremada pobreza de su realización técnica lo convierte en un fraude hasta para los fans más devotos.

Las cuatro clavículas de Satán

Louvre

En el siglo XIV, por mandato del Rey de Francia, la orden de los Templarios fue abolida en aquel país. Una facción de esta orden conocida como "Los Templarios Negros" hizo un pacto con Satán como venganza para terminar con el agravio del rey. ¿Podrás detener el pasado?



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 166 MHz, (Pentium 200 recomendado), 16 Mb de RAM (32 Mb de RAM con Windows 98), Tarjeta de video de 16 bits de colores, Tarjeta de sonido de 16 bits, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Microïds
Distribuidor: Friendware

Microïds, junto con los Museos Nacionales de Francia, Index y France Telecom, ha creado un bello juego capaz de transportarnos muchos años atrás en el pasado, para descubrirnos otra realidad en el museo del Louvre. Inmerso en el papel de Morgana, la hija de un erudito investigador, tu misión será la de encontrar y poner a salvo los cuatro objetos a los que los templarios confirieron cualidades mágicas, también conocidos como las cuatro clavículas de Satán. Unas mentes perversas han planeado juntarlos para llevar a cabo la venganza para la que fueron creados y tu misión será impedirlo.

Un Louvre distinto

Para todos los amantes de las aventuras gráficas, este juego sobre el Louvre, se halla realizado en una línea de producción que cualquiera identificaría con alguno de los títulos de Cryo, sobre todo en lo que a aventuras gráficas se refiere. Un motor de juego que es capaz de dejarnos explorar las estancias 3D en donde nos encontramos, unido a una fidelidad histórica casi académica a la hora de realizar la inmersión en el pasado, vienen complementados con una música exquisita, una complicada trama, puzzles y misterios que resolver, todo ello idealizado en un guión digno de la mejor película de ficción...

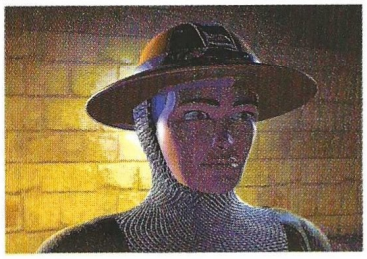
Ninguno de los tópicos más comunes del género podrá ser echado en falta en este juego. Sin embargo, el título que Microïds nos presenta esta vez, ofrece algunas novedades poco exploradas en el mundo de las aventuras gráficas, como el uso de los instrumentos del inventario, que nos llegarán a ofrecer hasta un mapa de los lugares en donde nos encontramos y los accesos que podemos utilizar.

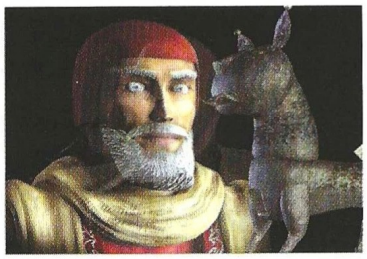
Si bien es cierto que el juego, casi en todo momento, se disfruta en primera persona, en algunas ocasiones, sobre todo cuando se trata de escenas automáticas, la acción pasa al plano de la tercera persona para ofrecernos una visión de conjunto más ilustrativa sobre los acontecimientos que se desarrollan en ese momento. Será entonces cuando averigüemos algún elemento importante de la trama que evoluciona durante el juego, o se nos muestre el paso intermedio de una acción a otra.

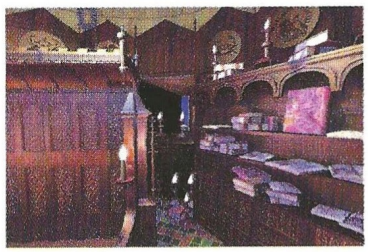
Tres en uno

La exquisita percepción de las tres realidades del palacio que hoy es museo, ofrecidas por "Louvre", se centra en la capacidad de sus creadores para transportar al jugador hacia una época y un lugar desconocidos y exóticos. Así, tendremos que vivir en el Louvre de Carlos V en 1380, en el de Henri IV en 1610 y en el de Luis XIV, en 1715, además de comenzar y terminar en el Louvre del siglo XXI, dentro de una perfecta reproducción del interior de su pirámide de cristal. Para ello, todos los detalles han sido cuidados al máximo dotando a esta aventura gráfica de una gran calidad. Incluso la música no resulta pesada: apenas hace aparición durante unos segundos cada cierto tiempo porque los efectos especiales y los de sonido son capaces de crear una atmósfera digna de cualquier realidad que no sea virtual. En este caso en concreto, una capaz de transportarnos a varios lugares en el pasado hasta llegar a lo que fué el castillo medieval sobre cuyas ruinas se levanta el museo actual que antes fue palacio .

Louvre es tan exquisito que, en su realización, el tratamiento de las luces y las sombras es capaz de ofrecernos tintes de realidad nunca antes conocidos en productos de estas características. La localización de los elementos del juego a la época en la que se desarrollan los acontecimientos, y la sabiduría con que se ha combinado con elementos de nuestra época actual tecnológicamente avanzados, no dejan lugar a dudas sobre el esfuerzo y el empeño con que se llevado a cabo este proyecto.

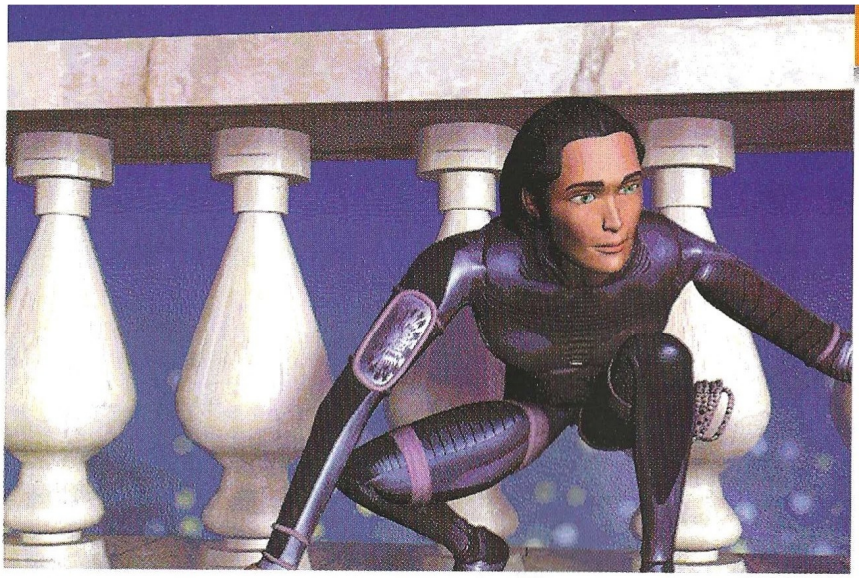




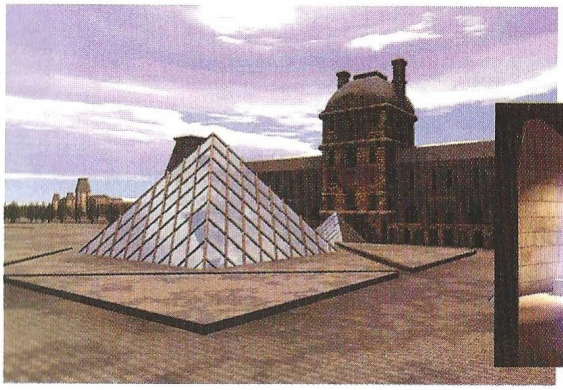


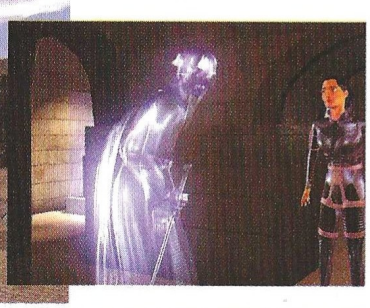
De máximo interés

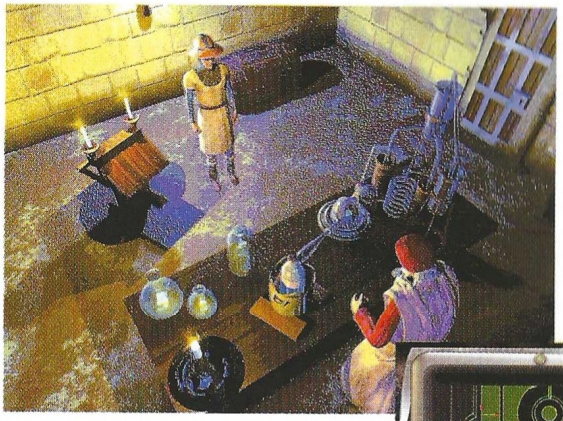
Un sencillo y avanzado interfaz, muy amigable, se compagina con la facilidad de manejo del juego, que impide el jugador perderse en exploraciones inútiles y tediosas, permitiendo una libre interpreta-

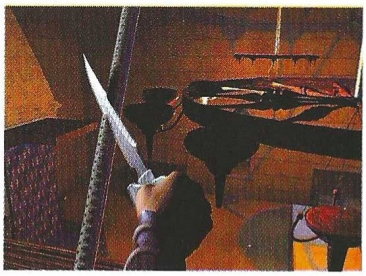


Destaca la capacidad de sus creadores para transportar al jugador hacia una época y un lugar desconocidos y éxoticos

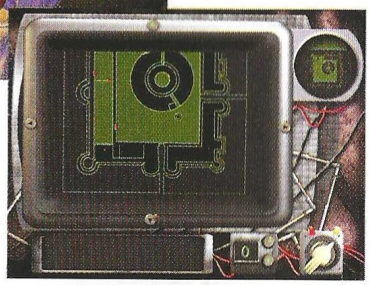


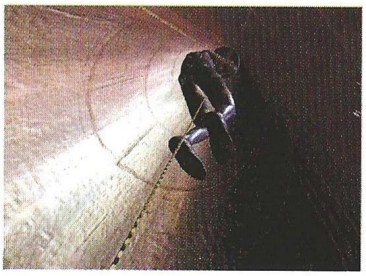


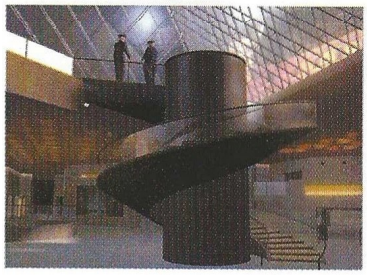




ción de los hechos perfectamente ajustada a la realidad que estamos disfrutando. Por ello, a pesar de que en determinados momentos podemos quedar atrapados por la dificultad de la trama, el jugador nunca tendrá la sensación de estar perdiendo el tiempo. "Louvre"mantiene un grado de expectación máxima durante todo el tiempo, haciendo sabedor al jugador de que sus esfuerzos no son inútiles, intuyendo en todo momento un interesante desarrollo de los acontecimientos que parecen estar a punto de explotar a cada paso que damos, invadidos por la sensación de una próxima apoteosis final. Mantener este nivel de interés tan elevado, llevando al jugador de la mano de escena en escena , resulta a nuestro juicio, uno de los logros más importantes de este título.







Si a todo ello añadimos, el interés histórico que despiertan las acciones de interrogar, investigar, y combinar objetos muchas veces desconocidos, y la emoción de moverte en un entorno impropio de la época en la que has nacido, pocas cosas más añadiríamos a este juego para considerarlo perfecto. ¿Porqué? En "Louvre", el verdadero reto está en saber apreciar dónde está la joya del juego... que es él mismo, sin duda.

...en la Red

Podrás encontrar información sobre el juego en www.friendware-europe.com pero si lo que quieres realmente, es acceder a todo tipo de información, en el sitio oficial del juego www.louvregame.com encontrarás hasta el diario de Morgana, la protagonista: eso si, tendrás que dominar el inglés o el francés.

8,9

Louvre

Pros: Una trama interesante, perfecta ambientación histórica, un ingenioso interfaz y la emocionante sensación de verte realmente trasportado al pasado. La banda sonora es genial y no te cansará dada su discreción.

Contras: Aunque contiene algunos elementos novedosos, la mayor parte del juego se desarrolla dentro de la tipicidad propia de las aventuras gráficas, recordando especialmente a los productos de Cryo. En ocasiones, la calidad gráfica se verá disminuida en beneficio de la fluidez del juego. A estas alturas, éste debería ser un problema técnico superado.

¿Quieres saber algo sobre

Con VIDEOGAMES ESPAÑA .COM lo sabrás TODO

En **Videogames España** podrás encontrar todo lo que necesitas para ser un experto en el mundo de las consolas, desde los trucos más difíciles y desconocidos hasta las últimas novedades y noticias.

consolas en la web?

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

En **Videogames España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, de los juegos de mayor actualidad.

Noticias
Con la actualidad del mundo de las consolas.

Previews
Cómo serán los mejores títulos que se están creando.

Reviews
Análisis de los juegos más recientes.

Reportajes
De actualidad y de los clásicos de siempre.

Trucos
Claves y técnicas secretas para todos tus juegos.

Películas
Para descargarte vídeos de tus juegos favoritos.

Top Ventas
Las listas de los juegos más vendidos.

IMAGEN LIMITE

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON VIDEOGAMES

www.videogames-es.com

expansión

Entidad propia

Homeworld: Cataclysm

Más que una expansión, Cataclysm podría ser perfectamente la secuela de Homeworld, por dos motivos: no necesita del original para funcionar, y aporta muchas cosas que hacen de él un juego nuevo.

Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 200 MHz, 32 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Barking Dog/ Sierra
Distribuidor: Havas Interactive

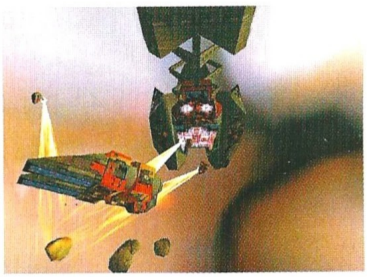
La primera mejora, merecedora de un sobresaliente, se nota nada más empezar a jugar: el aspecto visual cuenta con gráficos mucho más grandes y espectaculares, tanto en las naves como en cuestión de efectos. La impresionante calidad sonora de Homeworld se mantiene en el mismo nivel, al igual que las animaciones generadas con el propio engine del juego. También hay un nuevo guión –más interesante si cabe que el original– que sitúa la acción 15 años después de lo sucedido en Homeworld.

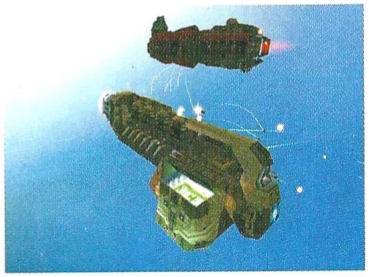
Pero esto no es más que la superficie: el interfaz ha sido remodelado para ofrecer una mayor claridad y sencillez de manejo, hay nuevas opciones que descubrir con el tutorial, más formaciones, patrullas, puntos de ruta y una endemoniada inteligencia artificial que se las hará pasar canutas a más de uno.

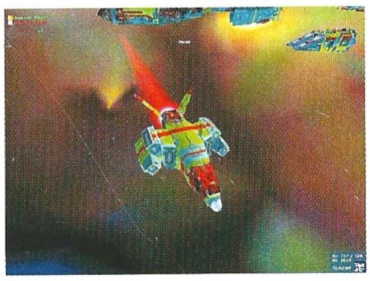
La campaña se desarrolla como una sucesión de misiones de objetivos variables que aprovechan cualquier oportunidad para narrar algo de la historia, sorprendiendo constantemente al jugador con giros inesperados. El modo multijugador cuenta con dos nuevas razas, aunque no se diferencia demasiado de la oferta original.

Entre las innovaciones del interfaz cabe destacar una opción para acelerar el paso del tiempo, la posibilidad de asignar órdenes desde la pantalla de sensores, la visualización de datos de unidades enemigas como su energía... La lista es bastante larga.

Los fans de Homeworld tienen en Cataclysm todo lo que desearon cambiar en el original, así como una generosa cantidad de horas de juego por delante. Este título es absolutamente imprescindible en la colección de todo estratega.



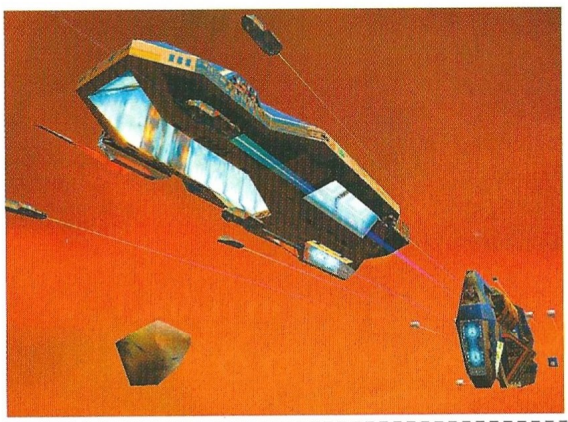




9,5

Homeworld: Cataclysm

Pros: Las mejoras en el interfaz, las nuevas opciones de órdenes, puntos de ruta y formaciones, así como el diseño de la campaña y el guión, hacen que Cataclysm supere con creces a su predecesor.
Contras: La dificultad inicial no se puede decir que sea precisamente baja.



¿Qué opina la prensa internacional de Deus Ex?

PC GAMING WORLD... 5/5
"Juego indispensable"

ARCADE... 5/5
"Juego del mes en PC"

GAMESWIRE.com... 5/5
"Estás loco si no lo compras"

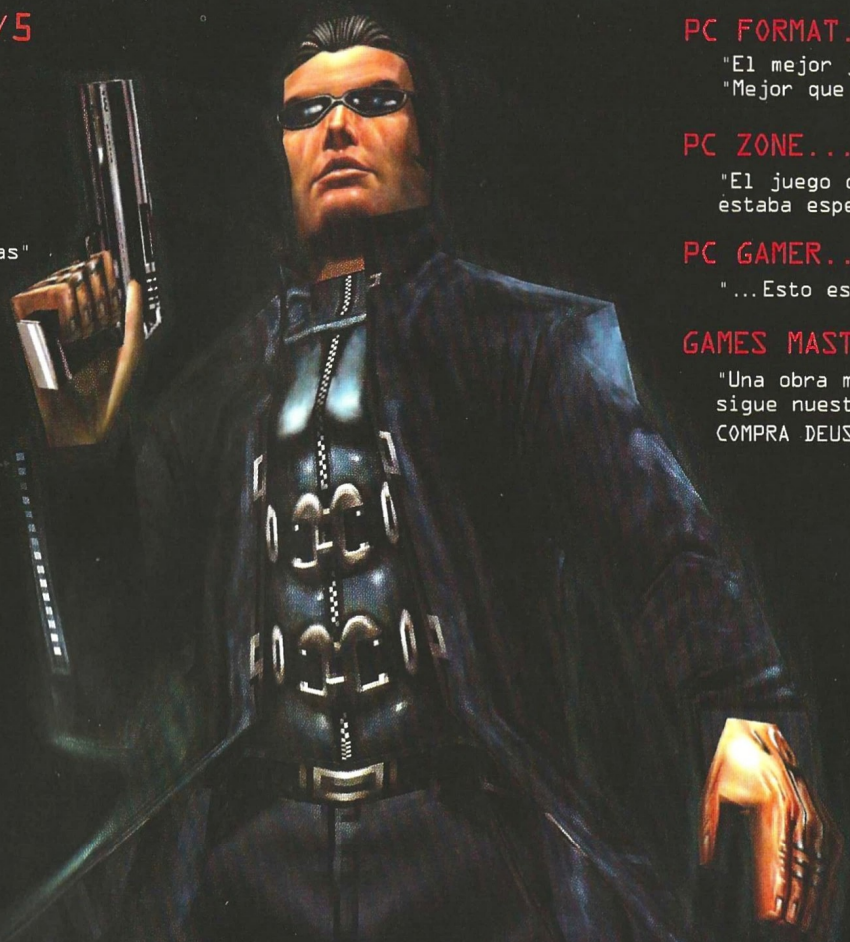
PC POWERPLAY... 98%
Mejor puntuación otorgada por esta revista
"Mejor que Half-Life"

PC FORMAT... 95%
"El mejor juego de la historia
"Mejor que Quake 3 y Half-Life"

PC ZONE... 95%
"El juego que el mundo estaba esperando"

PC GAMER... 95%
"...Esto es arte,es genial"

GAMES MASTER...94%
"Una obra maestra en juegos"
sigue nuestro consejo...
COMPRA DEUS EX



DEUS EX

PC CD

EIDOS INTERACTIVE
eidos.com

DISTRIBUIDO POR
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

DEUS EX and ION STORM are trademarks of ION STORM, L.P. All rights reserved. Copyright ©2000 ION STORM, L.P. EIDOS INTERACTIVE and the EIDOS INTERACTIVE logo are registered trademarks of EIDOS INTERACTIVE. ©2000 EIDOS INTERACTIVE. All other trademarks are properties of their respective owners.

La primera generación

Star Trek New Worlds

Todos los aficionados a Star Trek conocen las diferentes etapas por las que ha pasado la serie: Clásica, la Nueva Generación, Deep Space 9 y Voyager. New Worlds está ambientado en la segunda, aunque parece creado en tiempos de la primera, o incluso antes.

Hasta hace dos días, Star Trek New Worlds era el juego de estrategia más prometedor de cuantos se habían creado con licencia de la saga. Es más, parecía ser el mejor juego de Star Trek jamás creado.

Por desgracia, basta media hora con el juego para empezar a descubrir una flaqueza detrás de otra, problemas hasta decir basta, y acabar desesperado ante un diseño que bien podría haber pertenecido a uno de los primeros juegos de estrategia 3D en tiempo real. En realidad, todo se reduce a un interfaz incómodo y nada práctico, a la ausencia de múltiples opciones presentes en cualquier juego del género por malo que sea, y a una jugabilidad que deja bastante que desear.

La perspectiva inicial que ofrece New Worlds es una cónica que se puede girar con las teclas pertinentes. El mapa de cada misión es bastante grande, y queda reflejado en un mini-mapa que lleva coordenadas asociadas: al situar el cursor sobre un punto del mini-mapa, aparecen unas coordenadas en el formato (x, y) que en principio, aportan información útil. Por ejemplo, en una misión puede aparecer un objetivo que sea investigar algo que hay en las coordenadas (320, 233). La única forma de localizar el punto en cuestión es recurriendo al mini-mapa y moviendo el cursor sobre él con precisión quirúrgica para localizarlo. A continuación cabría esperar llegar inmediatamente a esas coordenadas pulsando sobre el mini-mapa con el ratón. Sin embargo, esto sólo es posible siempre y cuando no haya en ese punto una estructura o unidad.

Mateniendo las distancias

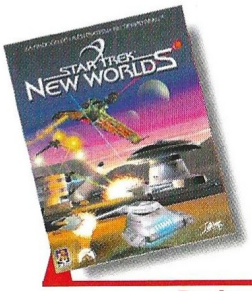
Construir unidades y estructuras, así como realizar actualizaciones o mejoras, son operaciones que comparten una misma ventana del interfaz a razón de un máximo de tres iconos en dicha ventana, lo cual obliga a efectuar continuos desplazamientos para localizar aquello que se quiera construir. Hay una limitación de diez unidades en la cola de producción, y cuando se decide edificar por ejemplo una serie de minas, es necesario recorrer la lista una y otra vez, en vez de poder emplazar dos o tres edificios sin que se pierda el cursor.

Por otro lado, cada mapa tiene una cierta superficie cementada sobre la que hay que situar obligatoriamente todas las estructuras, a excepción de un puñado de ellas. Esta superficie es una especie de cuadrícula, y cada edificio ocupa un determinado número de cuadros, exigiendo además un cierto perímetro variable que marca distancias con el edificio más cercano. A la hora de actualizar o mejorar estructuras, este perímetro se rellena con apéndices de la construcción original. Las mejoras, por cierto, se realizan en serie, es decir, se pueden pedir todas de una vez si se cuenta con la tecnología apropiada.

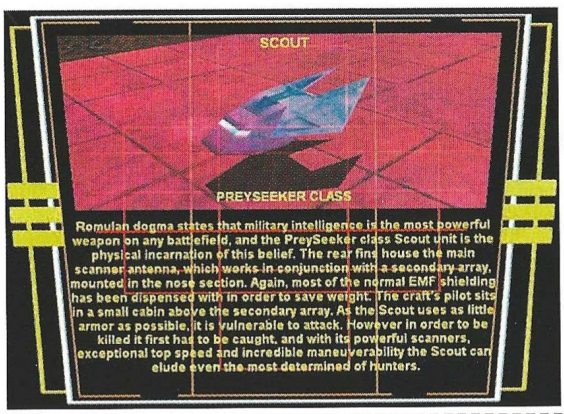
Conseguir mejores armas, vehículos y estructuras, sólo es cuestión de construir rápido y lograr todas las mejoras. Antes de terminar la primera misión se puede acceder tranquilamente al árbol tecnológico completo del juego, lo que no deja lugar a sorpresas a lo largo de las otras campañas y misiones.

Nadie juega

Las tres razas son muy similares, cambiando exclusivamente el aspecto visual de estructuras y unidades así como las armas que emplean. La selección de una u otra raza marca el nivel de dificultad, si bien más de la mitad de las misiones son diferentes entre ellas, mientras que aproximadamente un 40% es idéntico. A priori, el



Precio: 6.490
Requerimientos: Pentium II a 300Mhz, 64Mb de RAM, CD-ROM 2x, 400Mb de disco duro libres, Windows 95/98, ratón
N° de jugadores: De1a 3
Editor: 14° East/Interplay
Distribuidor: Virgin



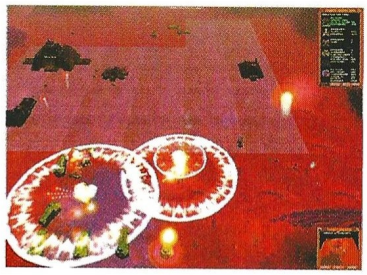
equilibrio entre razas es de uno a uno, así que da lo mismo cuál se escoja en multijugador. Es sorprendente comprobar que habiendo salido el juego fuera de nuestras fronteras, no hay absolutamente nadie jugando online en Mplayer.com, el servidor que ha escogido Interplay para la opción multijugador. Este simple dato parece bastante significativo.

Los estrategas habituales descubrirán que no hay manera de redefinir las teclas, que los puntos de ruta no existen y que las órdenes que puede recibir cada unidad son escasas y poco útiles teniendo en cuenta que han de ser asignadas de forma individual. Además, no es posible guardar la partida en cualquier momento: simplemente queda un registro de las misiones superadas, lo cual obliga a jugar hasta morir o vencer.

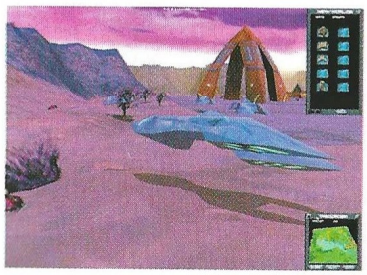
Un detalle curioso es la inexistencia teórica de neblina de guerra. Se puede ver todo el terreno sin problemas, pero no las unidades y estructuras enemigas a menos que haya unidades propias cerca. Y lo que es peor: una vez localizadas, si nuestra unidad es destruida o se mueve a otra ubicación, desaparecen del minimapa las marcas enemigas. Lo mismo se aplica a los recursos.

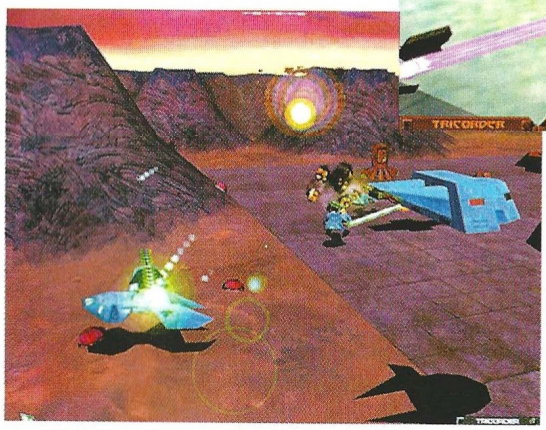
Cuando se localiza al enemigo y se arrasa su base, uno piensa que ya ha cumplido el objetivo, pero no, porque New Worlds es de esos juegos tan simpáticos que no dan por finalizada la misión hasta que la última unidad enemiga haya sido destruida, lo cual puede exigir una ardua tarea de búsqueda y rastreo hasta dar con una miserable nave que permanezca oculta en un desfiladero.

De nada sirve, una vez más, la licencia. Star Trek New Worlds se suma a la ya larga lista de títulos que han malogrado el universo de Gene Rodenberry. No importa que el guión sea bueno –dentro de la línea lógica y habitual de la serie–, teniendo en cuenta todos los problemas de interfaz, diseño y que el juego, además, está en inglés.



Conseguir mejores armas, vehículos y estructuras sólo es cuestión de construir rápido y lograr todas las mejoras





...en la Red

www.interplay.com/stnewworlds/
Micro-sitio web del juego en el servidor de Interplay.
www.startrek.com
Portal de acceso al universo de Star Trek, con enlaces de todo tipo que llevan a múltiples contenidos como las novelas, series de televisión, películas, etc.

4,1

Star Trek New Worlds

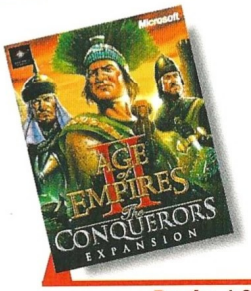
Pros: El motor 3D es bastante sólido, no tiene los habituales errores de clipping y demás. Los efectos de sonido y la música son bastante buenos.

Contras: Además de todo lo mencionado en el análisis, el movimiento de las unidades es excesivamente lento, y resulta imposible distinguirlas con una vista amplia del terreno.

Nombres propios

Age of Empires II: The Conquerors Expansion

Atila, El Cid y Monteczuma, entre otros conquistadores históricos, protagonizan las batallas históricas de esta expansión que lleva el juego original un poco más allá.



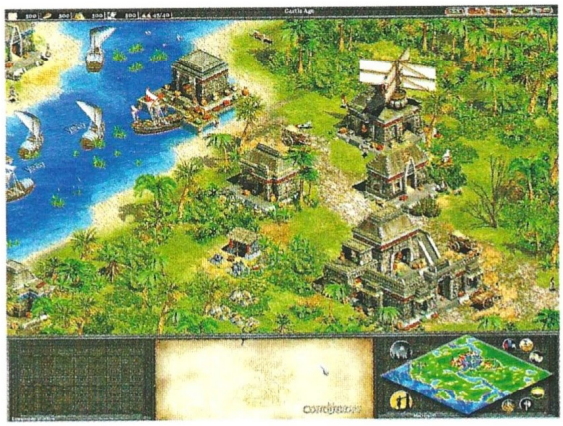
Precio: 4.990
Requerimientos: Los mismos de Age of Empires II
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Ensemble
Distribuidor: Microsoft

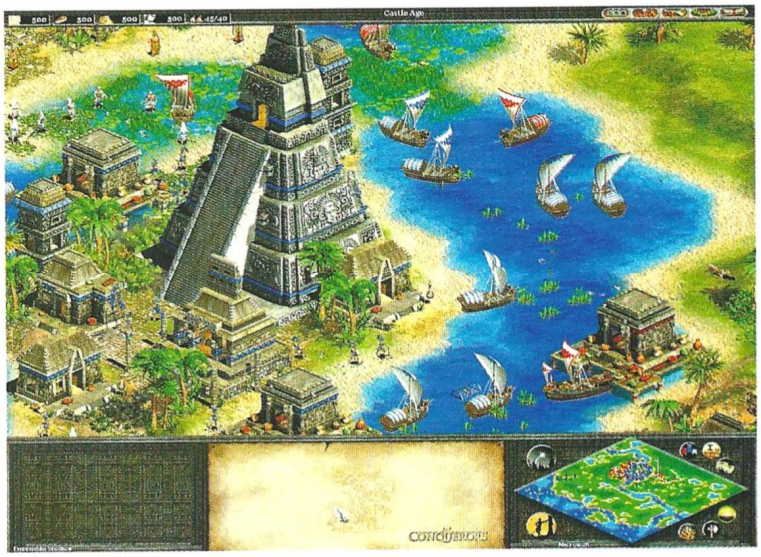
Ensemble Studios ha renovado el parque de civilizaciones disponibles en AoE II con mayas, aztecas, españoles, hunos y coreanos, cada uno con un avance tecnológico y una unidad –al menos– totalmente diferente a las de las demás. Así, el número de civilizaciones crece hasta 18.

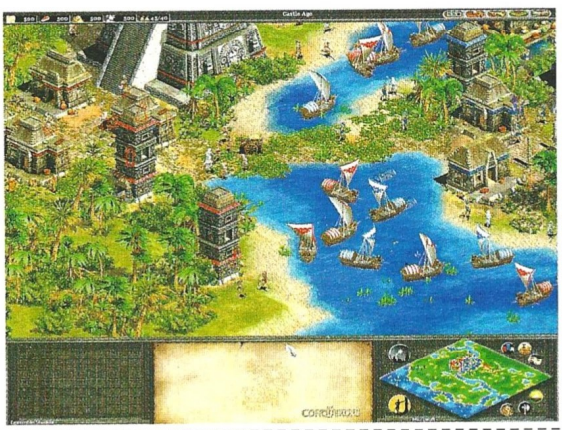
Sin embargo, como buena expansión que es, Conquerors ofrece también cuatro nuevas campañas (Atila el Huno, El Cid, Monteczuma y Batallas de los Conquistadores –una recopilación de distintas batallas históricas–) y nuevos escenarios, incluyendo algunos con una geografía bastante aproximada a la de lugares reales.

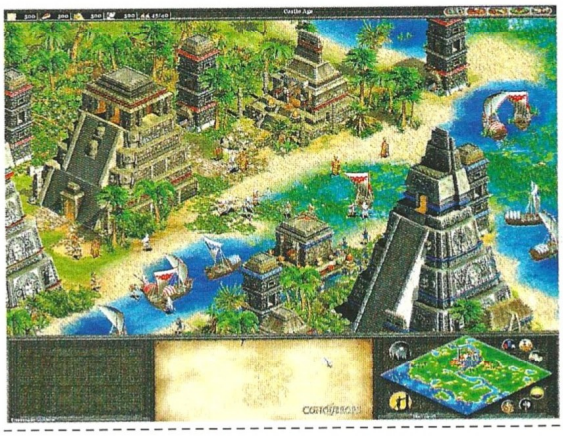
Por otro lado, también se han realizado importantes cambios en la inteligencia artificial del comportamiento de algunas unidades como lanzapiedras y onagros, que ahora ya no disparan automáticamente sobre el enemigo arrasando de paso a los aliados que pueda haber cerca. De igual forma, la infantería puede ahora ocultarse bajo los arietes, lo que aumenta la velocidad de movimiento de los mismos, y protege además a los soldados de las flechas enemigas.

Elementos como los citados mejoran y extienden el juego original de manera ostensible, ofreciendo al jugador una perspectiva táctica y estratégica distinta que el adepto de AoE II sabrá apreciar.









7,9

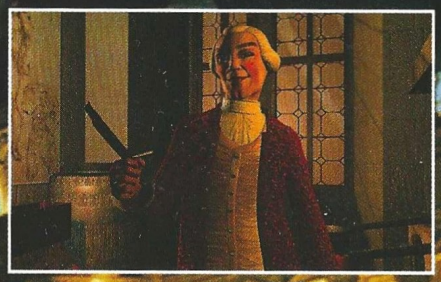
Age of Empires II: The Conquerors Expansion

Pros: Hay más escenarios, campañas, civilizaciones y estrategias que antes. Las nuevas unidades dan bastante juego.
Contras: No todas las civilizaciones nuevas tienen un aspecto visual distinto al de las demás, cosa que se echa de menos sobre todo en el caso de los españoles.

El Louvre

La Maldición Final

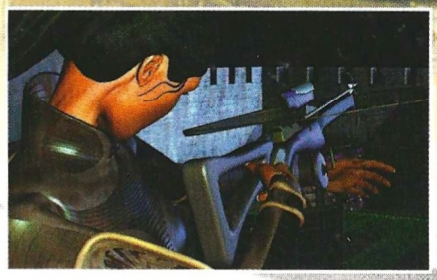
Textos y voces CASTELLANO



Aventura gráfica 3D

23 personajes

4 viajes en el tiempo



8 tipos distintos de armas

De los creadores de Drácula

Friendware

www.friendware-europe.com

Réunion des Musées Nationaux

france telecom

index

MICROÏDS

Broker por un día

Wall Street 2001

El mundo de las finanzas y la inversión en bolsa en tiempo real, se coloca a nuestro alcance con este programa que intenta convertirnos en auténticos "Brokers" con un objetivo específico: dirigir nuestra propia compañía de inversión en bolsa.

Con la llegada de las nuevas tecnologías y la capacidad de operar por internet en casi todos los frentes conocidos, el mundo de las finanzas no podía ser menos, ofreciéndonos ahora la capacidad de compra y venta de acciones en tiempo real por Internet. En este programa, dirigiremos una compañía de inversores y asesores de bolsa que deberá conseguir un objetivo específico y centrarse en una inversión determinada, a la que deberá sacarle grandes beneficios.

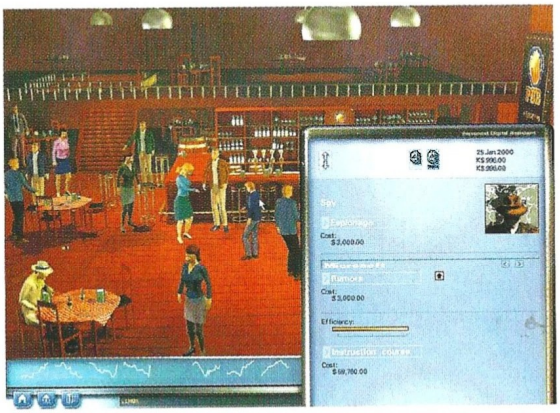
Lo malo es la otra cara de la moneda: la pérdida de nuestro dinero y el de nuestros inversores debido a una mala gestión económica.

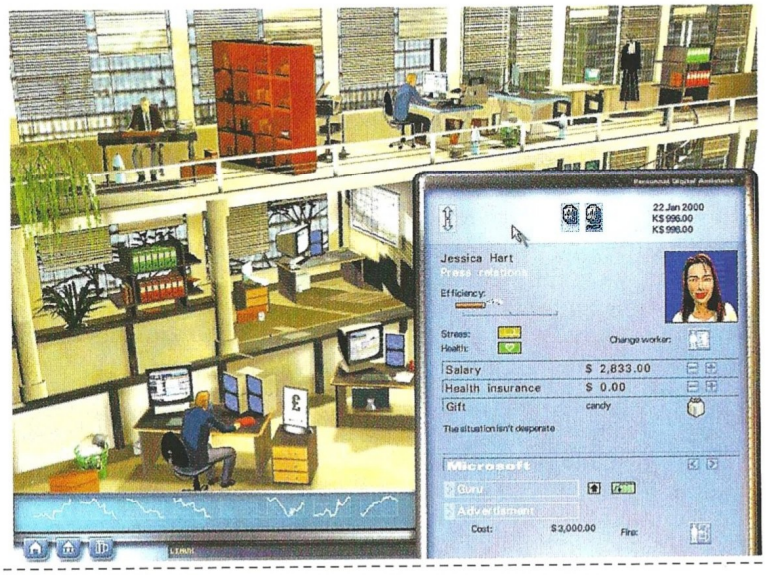
Inversión en tiempo real

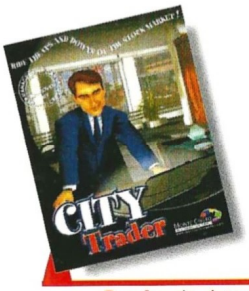
Dedicaremos nuestros esfuerzos a un sector específico de la inversión. La dificultad viene dada por el sector que elijamos para invertir: no será lo mismo una compañía de Internet por su gran volatilidad financiera, que el mundo de la banca, mucho más estable y sólido. A su vez, los porcentajes de ganancia tampoco serán los mismos, a mayor riesgo, mayor beneficio y mayor posibilidad de quedarnos con lo puesto.

Nuestra oficina

Tendremos la posibilidad de contratar a nuestros empleados y pagarles en función de los rendimientos obtenidos, así como de su







Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 10Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Montecristo
Distribuidor: Electronic Arts

Nuestra compañía deberá conseguir un objetivo específico y centrarse en una inversión determinada, a la que deberá sacarle grandes beneficios

...en la Red

www.twst.com/
Inversión profesional en Wall Street
jsonline.wsj.com/
Un diario económico, el Wall Street Journal que nos informará de la situación mundial del mercado de valores.
www.invertia.com
Una página española dedicada al mundo de la bolsa y la inversión a tiempo real.

capacidad profesional y su dedicación; también podremos despedirlos o darles un descanso cuando su nivel de estrés sea demasiado alto. Empezaremos con pocos y continuaremos completando la plantilla en función de los ingresos obtenidos. Asesores para el mercado inglés, japonés y para los índices económicos más relevantes serán de ayuda para que gestionen nuestros intereses por nosotros. Un programa adecuado para todos aquellos que disfrutan con la bolsa, la inversión en tiempo real y el manejo de los índices y de las compañías más relevantes. Todo un mundo de la inversión a nuestro alcance.

6,3

Wall Street 2001

Pros: Inversión en el mercado de valores en tiempo real, algo que nos enseña hoy en día a operar en el mundo real de igual forma. Gran realismo, un tutorial bastante avanzado que consigue adentrarnos en los mecanismos de juego con claridad y sencillez. El interfaz de juego es excelente y sencillo.
Contras: Es un juego bastante dirigido a un sector muy determinado de jugadores, lo que sí es cierto, que con la gran cantidad de aficionados a invertir en bolsa, encontrará su lugar. A veces, el proceso de invertir en tiempo real es un poco lioso y las operaciones pueden llegar a equivocarnos.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

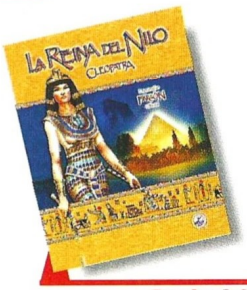
PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

expansión

Más difícil todavía

Cleopatra: La Reina del Nilo

La expansión del apasionante Faraón no se ha hecho esperar demasiado desde que saliera el juego. La historia de uno de los pueblos más antiguos se extiende hasta el reinado de la nariz más bella del mundo.



Precio: 3.995
Requerimientos: Los mismos de Faraón más 170 megas de disco duro adicionales
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Impressions/Sierra
Distribuidor: Havas Interactive

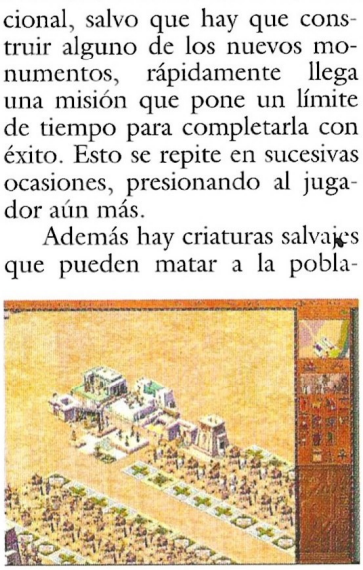
Resulta difícil hacer una expansión para un juego sin que termine resultando más de lo mismo, pero en Impressions lo han logrado sumando a lo habitual –más campañas, escenarios, monumentos, materias primas e industrias– unas misiones muy diferentes a las que había en Faraón.

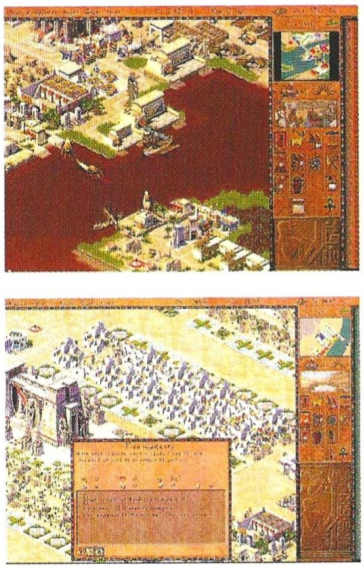
Si la dificultad en el original era tremenda al final del juego, Cleopatra comienza con el mismo nivel, así que no es de extrañar que exija haber terminado Faraón antes de poder acceder a la primera campaña de la expansión. Aunque las primeras misiones no tienen nada excepcional, salvo que hay que construir alguno de los nuevos monumentos, rápidamente llega una misión que pone un límite de tiempo para completarla con éxito. Esto se repite en sucesivas ocasiones, presionando al jugador aún más.

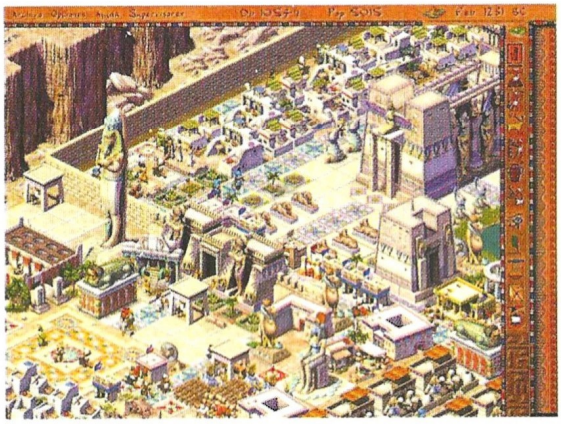
Además hay criaturas salvajes que pueden matar a la población, y aunque en algunos escenarios se pueden utilizar tropas militares –cuando están disponibles– para eliminarlas, escorpiones y serpientes se reproducen como si fueran conejos.

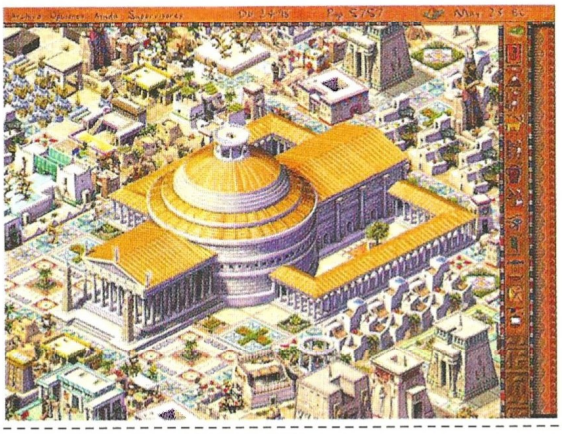
Entre los nuevos monumentos están las tumbas que han de ser construidas en colinas rocosas, el Templo del Sol, Abu Simbel y la Biblioteca de Alejandría, lo que añade aún más vistosidad al impresionante despliegue visual de las ciudades egipcias. Por otro lado, sumándose a la extensa lista de recursos existentes en Faraón, ahora hay henna, aceite, lámparas, pintura y algunas novedades más, casi todas necesarias para la construcción de los nuevos monumentos.

En definitiva, Cleopatra es una señora expansión para Faraón que deleitará a todos los seguidores de éste. Al igual que el juego original, está totalmente en castellano.









9,2

Cleopatra: La Reina del Nilo

Pros: Además de cumplir con la máxima de todas las expansiones, ofrecer más, Cleopatra lo hace mejor gracias a una mayor variedad de misiones.
Contras: La dificultad de partida es elevada, y aumenta a medida que progresa el juego. No soluciona los problemas de inteligencia artificial que había en Faraón.

Natuweb

FauNa eDucaciónN ambienTal flOra
CuaDerNos de caMPo tUrisMo ruRaL
MediO amBienTe esPaCios NaturaLeS
eneRgíAs rEnoVables cOnseRVaciónN

Home • Quiénes somos • Mail • Noticias • Enlaces • Foros • Revistas • Agenda • Tablón de anuncios

El portal de la naturaleza y el turismo rural

Nace **Natuweb**, un nuevo portal especializado en temas de naturaleza, medio ambiente y turismo rural.

Natuweb te ofrece las noticias más recientes sobre la fauna, flora, y medio ambiente en general de Europa y el resto del mundo, incluyendo una amplia agenda con todo tipo de propuestas dirigidas a la observación y el disfrute en el medio natural.
Por su asociación a las revistas, ***Biológica***, ***Quercus*** y ***Turismo Rural***, podrás encontrar toda la información avanzada y complementaria de sus contenidos.

Además, amplía sus servicios ofreciendo accesos directos a la web de divulgación científica de Bornet y a la de Energías Renovables.

Natuweb es un sitio dedicado, en definitiva, a los amantes del estudio, la conservación y el disfrute de la naturaleza.

Fauna

Flora

Espacios naturales

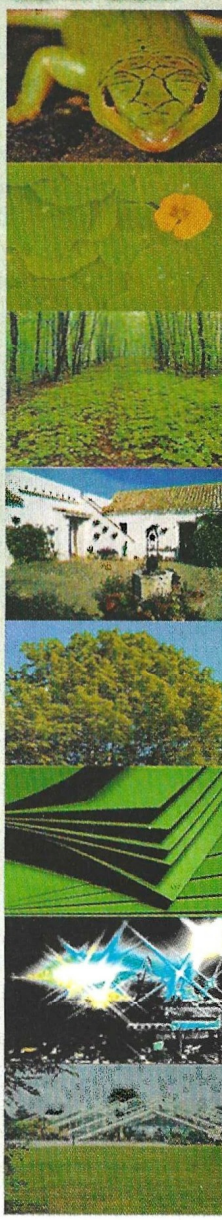
Turismo rural

Medio ambiente

Energías renovables

Bornet

Educación ambiental



américa ibérica
www.eai.es

www.natuweb.com

Turismo RURAL
Quercus
BIOLOGICA

Al final de la escapada

Carmageddon: The Death Race 2000

SCI continúa parafraseando cada nueva entrega de Carmageddon con títulos cinematográficos. Esta vez, de un modo bastante más ajustado a la realidad.

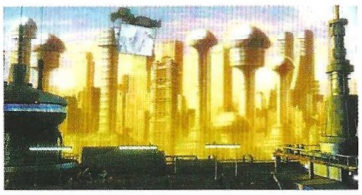
Si existiese tal cosa, podría decirse que Carmageddon TDR 2000 es un juego de serie B, acercándose peligrosamente a la serie Z...; algo que no le impide, por momentos, llegar a ser extraordinariamente divertido. Exactamente como sucedía con la producción de Roger Corman protagonizada por Sylvester Stallone en los 70 de la que SCI ha tomado prestado el título.

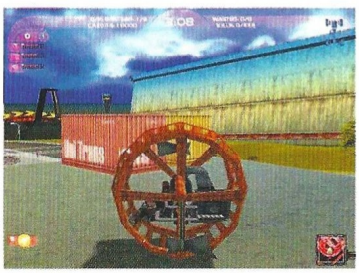
La serie Carmageddon no lleva a engaño a nadie –con la excepción de los excesivamente preocupados por la violencia en los juegos–. Max Carnage –un protagonista que nunca ha vuelto ha recuperar el encanto de aquel patán del primer título–, su estiloso vehículo rojo y carreras más brutales que rápidas, donde no importa tanto llegar el primero como simplemente llegar. Eso es todo.

The Death Race 2000 vuelve a situar al jugador en un futuro apocalíptico tan oscuro como familiar. Desestructuración social, una diferencia de clases mayor de la que Marx jamás se atrevió a soñar y unas ciudades "ghetto" en las que los más desgraciados –esos a los que posteriormente el jugador se llevará por delante– luchan por sobrevivir entre la basura, los mutantes nacidos de las explosiones nucleares y la desidia de las fuerzas del orden. ¿Qué tiene todo esto que ver con el posterior desarrollo del juego? Poco o nada. Tras una secuencia renderizada –y que no tiene mayor relación con lo que sucede posteriormente– a medio camino entre un pretendido tono dramático y pura comedia, el jugador ya se encuentra en el papel de Max, a bordo de su vehículo rojo y dispuesto a ganar la primera carrera con todo lo que haya que llevarse por delante.

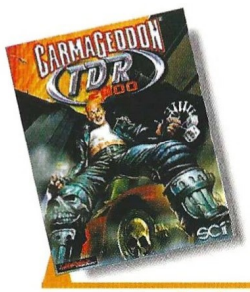
Lo que sigue a partir de ese momento son apocalípticas carreras contra enemigos cuyas intenciones se desconocen y abundantes pruebas en las que Max debe recorrer los escenarios –con objetivos del tipo recoger las piezas de una bomba, destruir algún enemigo concreto, activar un mecanismo, etc–, siempre con el tiempo corriendo en contra. Mad Max otra vez.

Un nuevo "engine" mejora el aspecto que le conocíamos a la serie –sin que esto quiera decir mucho, dado el bajo nivel que la serie siempre ha mostrado en este aspecto–. Las posibilidades de interacción –o destrucción– con el entorno son buenas, pero el aspecto gráfico general es el de un juego desfasado, con escenarios poco detallados, texturas planas y unos peatones tan pobremente animados como escasos en polígonos. Lo mejor que puede ofrecer un juego como Carmageddon son partidas rápidas, emocionantes –a base de puro impacto visual– y sin complicaciones. Desgraciadamente, la segunda revisión del planteamiento originalmente propuesto por SCI en 1997 también se ve entorpecida por una jugabilidad tan torpe como dificultosa. La cámara se convierte en un problema a menudo, el modelo físico aplicado a los vehículos raya a menudo en lo absurdo y, junto a la lentitud con que estos responden a las teclas de control, la experiencia TDR 2000 acaba por transformarse en un ejercicio de previsión una vez el jugador conoce el recorrido. Lo que pueda hacer de Carmageddon muchas cosas pero, desde luego, no un juego rápido. Además, pese a la decepcionante base técnica sobre la que se ha desarrollado el juego éste requiere de un potente sistema para funcionar a una resolución minímamente decente.

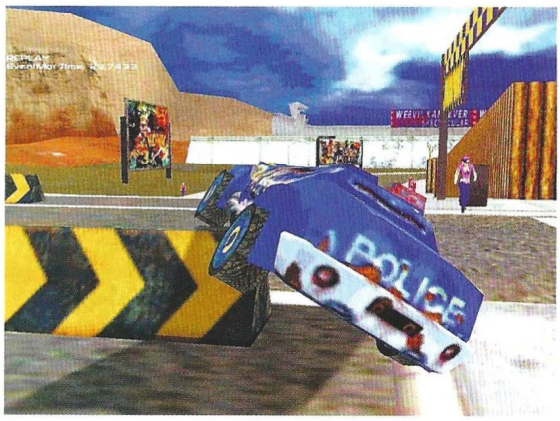




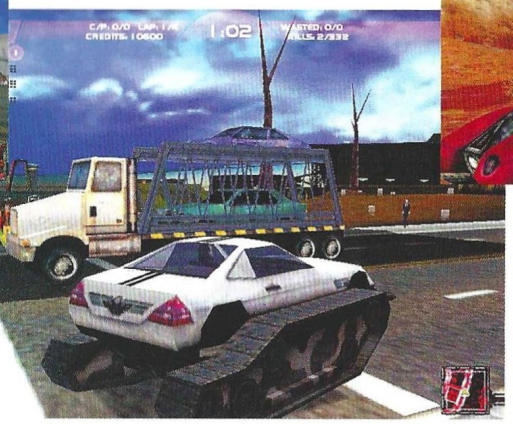
Todo esto no significa que el equipo desarrollador no haya incluido algunas novedades. Se ha mejorado el sistema de deforma-

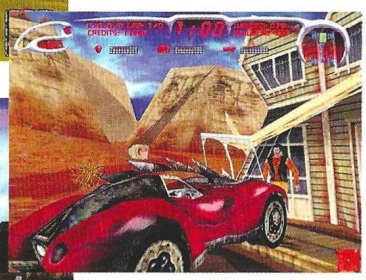


Precio: 7.495
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, tarjeta gráfica 4 MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: SCI
Distribuidor: Proein



The Death Race 2000 vuelve a situar al jugador en un futuro apocalíptico tan oscuro como familiar





ción de los vehículos, los peatones responden al jugador lanzado sobre él cócteles molotov –de manera bastante aleatoria–, hay más posibilidades de interacción con el entorno, además de nuevos vehículos, nuevas pistas –una base nuclear, otra militar, un puerto, otro escenario a medio camino entre un parque de atracciones y un "set" cinematográfico... algunos bastante imaginativos– y la posibilidad de configurar el vehículo del protagonista. Detalles que no tienen un impacto demasiado grande en la experiencia global de juego. Por supuesto, una de las mejores formas de disfrutar de Carmageddon: TDR 2000 es usando el modo multijugador, aspecto del que sacará un mejor partido cualquiera de las previsibles conversiones a consola que llegarán en el futuro.

Carmageddon es una serie que va decayendo con los años. El impacto –agradable o desagradable, según el caso– que pudo tener el primer juego se va diluyendo con cada nueva entrega que cada vez presenta un aspecto menos acorde con los tiempos que corren. A pesar de sus limitaciones técnicas y la ausencia de nuevas ideas, lo cierto es que se trata de un formula tan sencilla como eficaz y que, en algunos momentos, llega a cumplir plenamente sus objetivos. Al menos, con quienes se acercan por primera vez al mundo de Max Carnage.

...en la Red

SCI cuenta con una web que da a conocer toda su producción –www.sci.co.uk–, pero los que más interesan a los visitantes son los de la línea Carmageddon que cuenta con un llamativo sitio dedicado en exclusiva a ellos –www.carmageddon.com– Allí hay enlaces con webs realizadas por fans, un divertido comic online e información sobre las distintas versiones que han aparecido de Carmageddon a lo largo de los años.

6,1

Carmageddon: The Death Race 2000

Pros: Pese a todo lo que se pueda decir, Carmageddon sigue ofreciendo momentos de genuina diversión políticamente incorrecta a costa de pobres peatones, escenarios post nucleares, destrucción y caos.

Contras: Juego gráficamente pobre, elevados requerimientos de sistema que no lucen por ningún lado, control difícil y poco efectivo, falta de imaginación en relación con lo visto en anteriores entregas.

El hijo feo del Diablo

Clans

Estamos ante un juego que, a primera vista, parece atractivo e incluso puede resultar divertido, aunque en realidad es todo lo contrario. Sigue leyendo y juzga por ti mismo.

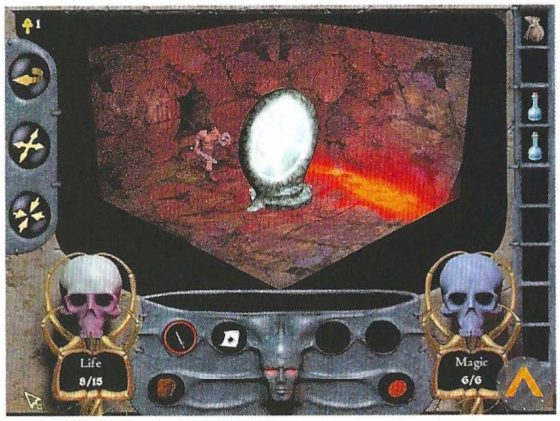
El Diablo. Ese ser que ha acompañado al hombre desde su creación, vuelve a ser el reclamo para un juego que, como no podía ser de otro modo, aprovecha el Rol y la aventura para sumergir al jugador en un espeso mundo de tinieblas y dolor. Este argumento es muy habitual en este tipo de juegos, y una buena prueba de ello es Diablo o su reciente continuación. Clans aprovecha el tirón ocasionado por el juego de Blizzard y, con un sistema de juego similar, pretende captar la atención de un tipo de jugador específico sin demasiado éxito.

Para empezar, Clans es muy poco divertido, debido mayormente a la alta dificultad que entraña acabar con los enemigos. A pesar de utilizar el sistema habitual –señalar a un enemigo con el cursor y darle golpes hasta acabar con él–, da la sensación de que es distinto o de que no han pulido el control todo lo que debieran, haciendo de él un juego prácticamente imposible de superar en algunas ocasiones, debido también a la ingente cantidad de enemigos que aparecen y a la velocidad a la que estos se desplazan tras nuestro personaje.

Imitando lo inimitable

Como decimos, Clans trata de generar un ambiente similar al vivido por el jugador en Diablo, dándonos la ocasión de seleccionar varios personajes, emplear distintas armas, abrir cofres con suculentos tesoros y, lo más importante, liberar a la miserable raza humana del inmenso poder del Diablo y sus fuerzas del mal.

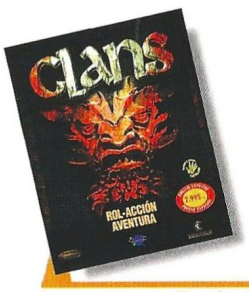
Todo esto está muy bien, pero como sucede en muchas ocasiones, por no decir en todas, hay que saber agrupar todos estos elementos en uno solo para que el juego sea medianamente comestible, algo que no sucede en este caso. A pesar de lo que quieran aparentar, Clans es un juego en el que la acción prima sobre todo lo demás, de modo que el juego se desvía momentáneamente de lo que en un principio pretendía ser.



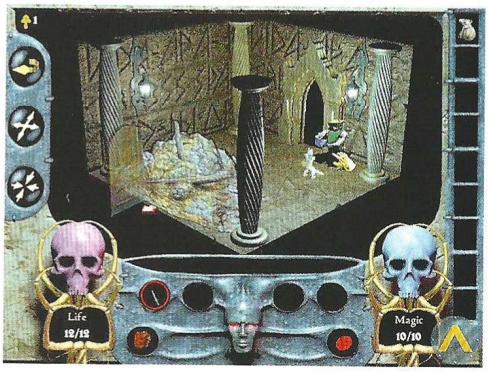
Cuando comenzamos a jugar, nos encontramos con unos escenarios bastante sosos en los que apenas hay elementos decorativos. Pero eso no es lo peor, ya que el sistema utilizado para avanzar por el escenario parece rescatado de los tiempos del Spectrum. En lugar de avanzar poco a poco para ir descubriendo el escenario a medida que avanzamos, nos encontraremos con una pequeña porción de nivel en la que hay unas flechas rojas. Para cambiar de localización tendremos que elegir una de esas flechas y pulsar sobre ella para acto seguido aparecer en otro lugar del nivel, que en la mayoría de los casos está repleto de enemigos que por alguna razón quieren nuestra cabeza a toda costa.

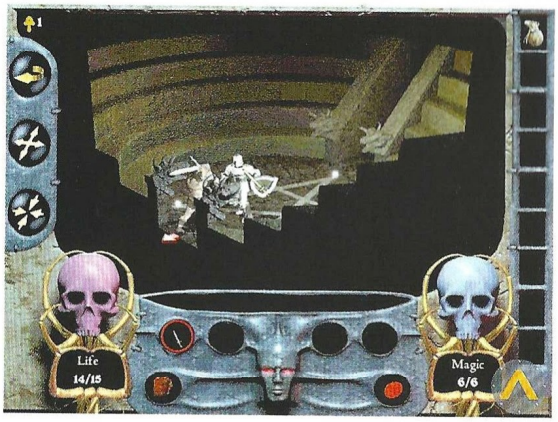
Este sistema no es, ni de lejos, el adecuado para un juego de estas características, ya que no podemos prevenirnos y equiparnos con algún arma antes de ser atacados, debido a que no vemos cuántos enemigos nos están esperando "al otro lado". Tampoco sirve de nada volver atrás para cambiar nuestro equipamiento, porque nos seguirán hasta donde haga falta, dándonos muerte en la mayoría de los casos.

Contamos con cuatro personajes para seleccionar; un bárbaro, un guerrero, un enano y un elfo, que a pesar de ser diferentes en lo referente a indumentaria apenas cambian en nada más. Para golpear a los enemigos nos dará lo mismo jugar con uno que con otro, ya que el número de



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 120, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 250MB de disco duro libres, SVGA, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Computerhouse
Distribuidor: Friendware





golpes que tendremos que asestarles apenas cambiará. Las únicas variaciones las encontraremos en los distintos hechizos de unos y otros, aunque casi todos tienen el mismo poder.

Lo único que se salva en Clans, por así decirlo, es el precio que tiene –2.995 pesetas– y que está traducido al castellano, por lo que aquellos que no dominen el inglés no tendrán problemas para entender el argumento del juego. A pesar de esto, las voces de los personajes no son demasiado buenas y se repiten en exceso, por lo que al final probablemente acabaremos por bajar el volumen.

Clans es un juego que, de haber sido lanzado hace más tiempo –mucho más– no estaría mal del todo, pero ese no es el caso. Si buscas un buen juego, Clans te defraudará.

El sistema utilizado para avanzar por el escenario parece rescatado de los tiempos del Spectrum

...en la Red

Si quieres más información acerca de este juego, puedes visitar la web de la compañía programadora en: www.computerhouse.se También encontrarás información en: www.strategyfirst.com

2,9

Clans

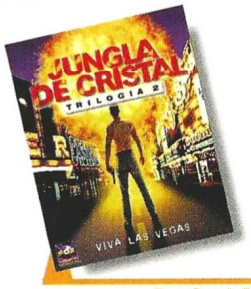
Pros: Está traducido al castellano. El precio.
Contras: Dificultad excesiva, gráficos desfasados, sistema de juego inapropiado y un sinfín de cosas hacen de este juego una verdadera lástima.

¿Continuación dé?

Jungla de Cristal

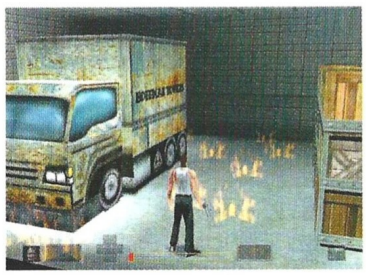
Trilogía 2 Viva Las Vegas

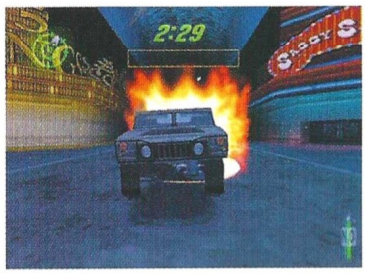
La primera parte de Jungla de Cristal no fue precisamente una bomba. Teníamos más esperanzas en su continuación, aunque no íbamos muy bien encaminados, como podréis ver al leer estas líneas.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, 23 MB de disco duro, Aceleradora 3D, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

Cierto es que la versión de Jungla de Cristal Trilogía para PlayStation fue uno de los juegos más vendidos en su momento, ya fuese por la inclusión de tres juegos diferentes o porque el apartado gráfico era más que aceptable. Sin embargo, muy poco tiempo después apareció el mismo juego para PC y, para qué nos vamos a engañar, defraudó a todo el mundo, a pesar de ser el mismo juego que había en PlayStation.





Ahí es donde se puede ver el por qué los usuarios de consola y los de PC tienen gustos distintos a la hora de elegir un juego.

El juego que nos ocupa se encuentra en una situación similar a la comentada, pero en esta ocasión tampoco está alcanzando un notable éxito de ventas en la consola de Sony, y nosotros nos preguntamos ¿por qué?

Es muy sencillo; si la primera trilogía de la Jungla de Cristal tenía el apoyo de las películas protagonizadas por Bruce Willis, ¿en qué se apoya ésta continuación? Francamente, en nada. Simplemente en aprovechar el tirón que provocó su antecesor, porque, al menos que nosotros sepamos, la saga de La Jungla de Cristal llega hasta la tercera película, y no hasta la sexta, como se pretende hacer entender. Quizás hubiese sido más apropiado utilizar otro tipo de nombre o ahorrarse la coletilla "Trilogía", que prácticamente no viene a cuento.

Refrito

Lo peor de todo es que Jungla de Cristal Trilogía 2 emplea el mismo sistema de juego que la primera y medianamente original entrega. De este modo, cuando el jugador se disponga a jugar, se encontrará con tres modos de juego o, llamados de otro modo, subjuegos, exactamente iguales a los vistos en la primera parte. Uno de ellos consistirá en, controlando a MacLane bajo una perspectiva en tercera persona, acabar con todos los enemigos. Otro, utilizando la recurrida primera persona, consistirá, otra vez, en acabar con todos los enemigos. Por último, encontramos el más divertido, que es el que consiste en conducir un vehículo a toda velocidad buscando determinados ítems. Por fortuna, en este "nivel" no habrá que acribillar a balazos a ningún malvado o transeúnte, que a fin de cuentas es lo mismo.

Por último, hacer mención especial al doblaje del juego, que sin ser demasiado variado ha contado con la colaboración de la persona que dobla a Bruce Willis en sus películas, Ramón Langa, lo que da un punto ácido a los comentarios del siempre rudo "Willis".

Por lo demás, Jungla 2 no pasará a los anales de la historia como un juego original.

...en la Red

Para saber más acerca del nuevo juego protagonizado por John MacLane, puedes visitar las siguientes direcciones:
www.foxinteractive.com
www.espana.ea.com

3,5

La Jungla de Cristal Trilogía 2 Viva Las Vegas

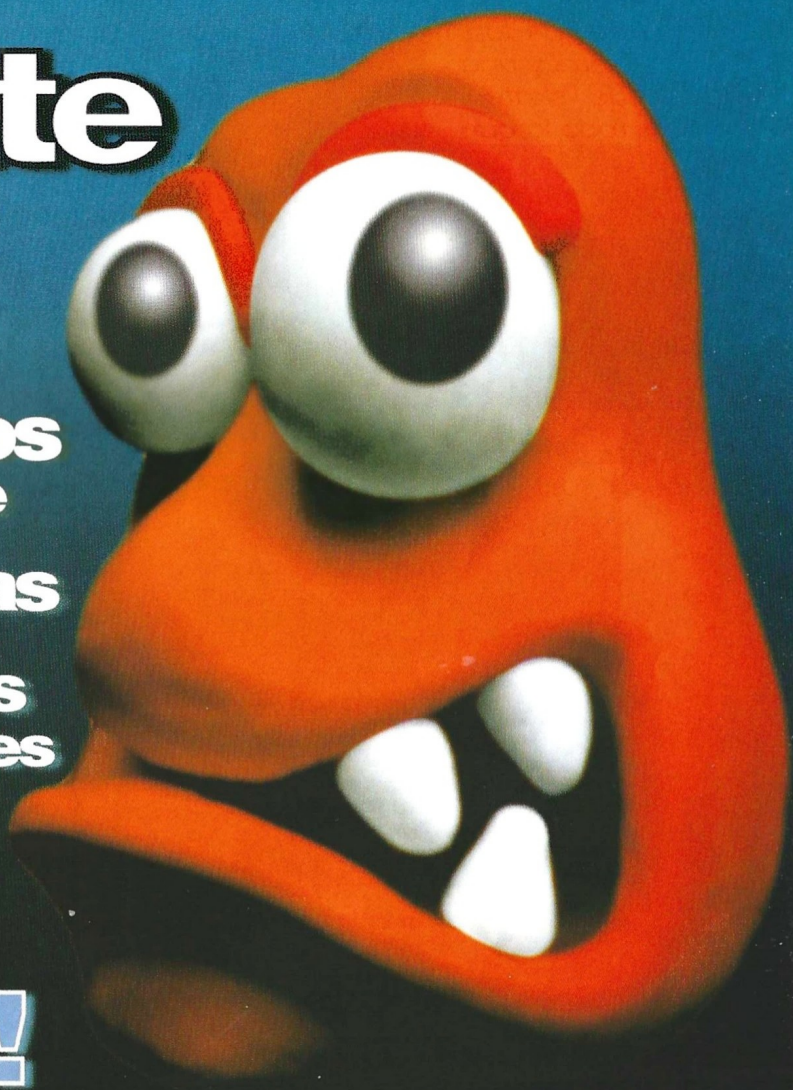
Pros: El apartado gráfico se ha mejorado en algunos aspectos, obligando al usuario a poseer una aceleradora 3D si o si. El doblaje de Ramón Langa.
Contras: Es el mismo juego que vimos hace unos años, con la diferencia de que ahora ha perdido el factor originalidad. El control es malo en algunas (muchas) ocasiones.

1er salón internacional del videojuego de Barcelona

La Farga del Hospitalet, Barcelona del 26 al 29 de octubre

BARCELONA VIDEOJUEGO 2000

¡Quémate los dedos!



- Todos los Juegos
- Campeonatos On-Line
- Todas las cónsolas
- Todos los periféricos
- Presentaciones Oficiales

¡Últimas Novedades!

Y además... Jornadas Técnicas, Zona de desarrolladores, Taller de Videojuegos, Historia del Videojuego, Bolsa de Trabajo, Sección Cómic, RPG, Beta Testing, WAP...

Organiza: PROFEI S.L. • www.barcelonavideojuego.com

Venta anticipada de entradas en: El Corte Inglés y Tiendas El Corte Inglés

www.elcorteingles.es

902 400 222

fnac

ServiCaixa "la Caixa"

Al estilo "indie"

MTV Sports Skateboarding

Featuring Andy Macdonald

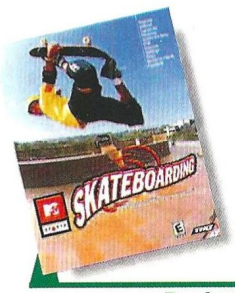
Hip-Hop, Metal y una tabla de "skater" es todo lo que necesitaréis para magullaros todo el cuerpo o alcanzar la gloria. Si no estás dispuesto a que te duelan todos los huesos, échale un vistazo a este nuevo juego de skateboard.

Aunque la práctica de este deporte venga de hace mucho tiempo atrás, es ahora cuando realmente está causando furor. La llegada de determinadas tendencias, como la música alternativa y la pasión por el riesgo, han hecho que el skateboarding, al igual que sucede con el snowboarding, sea uno de los deportes más practicados por miles de jóvenes en todo el mundo.

Gracias a esto han aparecido algunos juegos en los que podemos practicar de un modo sencillo y divertido algunos movimientos y saltos, y lo que es mejor sin sufrir daño alguno.

Para aquellos que no hayan probado nunca un juego de estas características es muy posible que les pueda resultar un poco complicado hacerse con la amplia variedad de controles de que disponemos, aunque este MTV Skateboarding es bastante sencillo de comprender, sobre todo por la gran cantidad de modos de juego de que dispone, en los que se nos permitirá probar todos y cada uno de los movimientos.

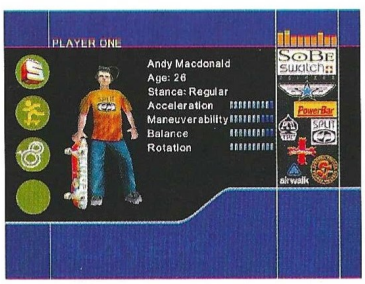
Lógicamente, conseguir realizar algunos de ellos nos llevará bastante tiempo y caídas, aunque si prestamos atención todo será coser y cantar.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA 16 MB, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Darkblack/THQ
Distribuidor: Proein

Un pedazo de madera

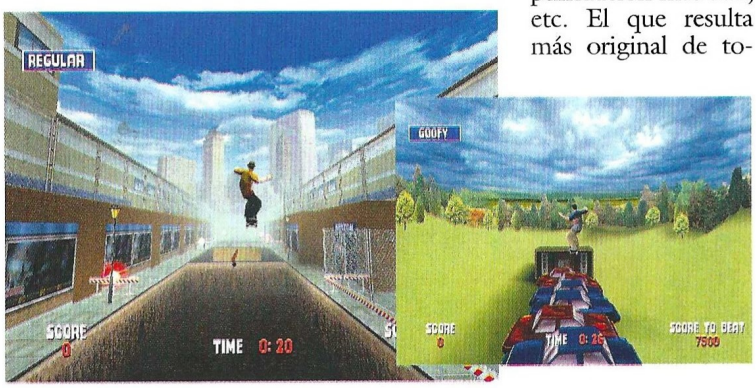
La verdad es que a muchas personas puede no darles demasiada confianza el hecho de ir a toda velocidad y saltar por los aires en una simple tabla de madera, aunque sea de buena calidad. Pues el caso es que los personajes de este juego no se lo piensan dos veces, tanto si es un pequeño obstáculo lo que han de superar como si se trata de una fila de coches.

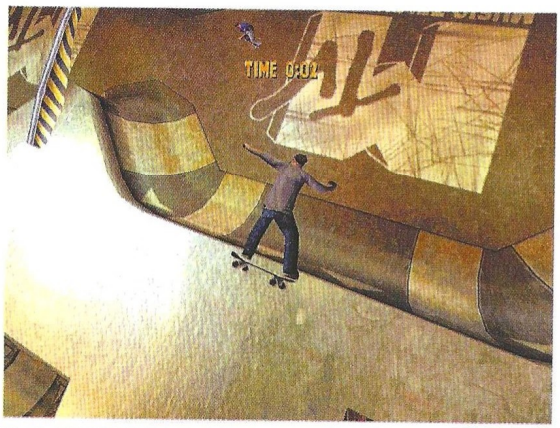


Nada más comenzar tendremos que seleccionar un personaje y una tabla. Cada uno de ellos cuenta con unas características bien distintas, siendo algunos más veloces y otros mejores saltadores. Lo más inteligente será probar varios de ellos para ver cual es el que mejor se adapta a nuestras posibilidades, así como qué tabla es la más adecuada para los ejercicios que tenemos que realizar, ya que no todas son iguales.

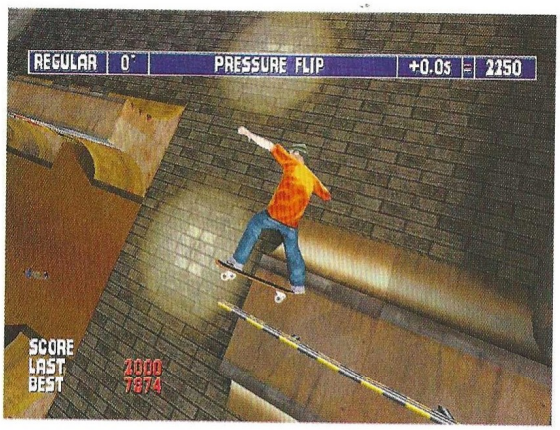
Si es la primera vez que vamos a jugar, lo mejor será seleccionar el modo de juego más sencillo. Se trata del "Estilo Libre", en el que contaremos con todo el tiempo del mundo para practicar los movimientos más difíciles. En este modo podremos seleccionar a cualquiera de los personajes disponibles, incluso a los mejores, aunque no es demasiado recomendable elegir a estos, principalmente porque todo resulta mucho más sencillo con ellos y posteriormente no los podremos utilizar en los modos de juego más importantes, de modo que no conviene acostumbrarse. Lo mejor será seleccionar un competidor bien compensado, que cuente con un salto notable, una buena velocidad y, sobre todo, equilibrio.

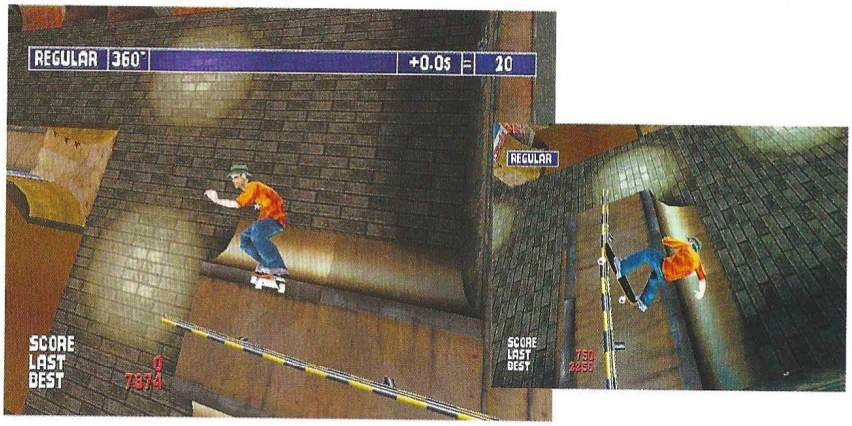
En el momento en que dominemos los movimientos más difíciles podremos jugar sin demasiados problemas en el resto de los modos disponibles. En algunos de ellos tendremos que conseguir determinados objetos, en otros la puntuación más alta, etc. El que resulta más original de to-



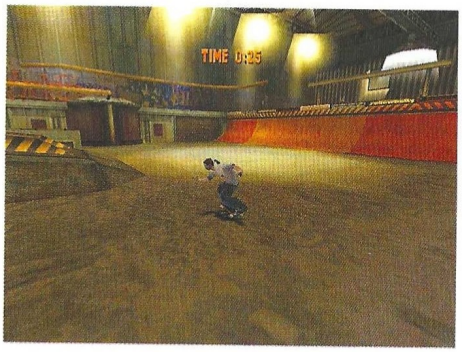


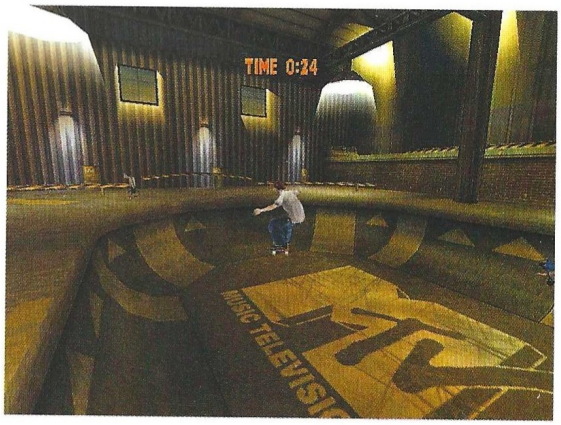
Lo mejor será seleccionar un competidor bien compensado, que cuente con un salto notable, una buena velocidad y, sobre todo, equilibrio





dos ellos es el denominado "Stunt Mode", en el que tendremos que saltar determinados obstáculos consiguiendo un mínimo de puntos, que irá en aumento a medida que superemos más y más retos. Los obstáculos que hay que superar dejarán perplejo a más de uno, ya que los saltos que tendremos que efectuar superarán los 15 o 20 metros de distancia, algo totalmente ficticio pero altamente divertido.





Control infernal

Dejando a un lado que el juego pueda ser un poco difícil, el mayor problema al que se enfrenta es lo poco preciso del control en determinadas ocasiones. Para dirigir a nuestro personaje hacia cualquier lugar no encontraremos demasiadas dificultades, pero sí para realizar la mayoría de las acrobacias. Muchas de las pruebas consisten en alcanzar una puntuación determinada, que conseguiremos enlazando combos y saltos. Debido a la mala respuesta del personaje, muchas veces nos llevará bastante tiempo superar pruebas, y cuando lo hagamos será tras un golpe de suerte.

Otro de los aspectos negativos del juego son los gráficos, que si bien no son malos, cuentan con algunos fallos evidentes, como por ejemplo el "clipping". Los personajes son demasiado pequeños, y el movimiento de estos resulta un tanto ortopédico y rígido.

Sin embargo, hay algo más que está bastante bien; la banda sonora. Como todo buen juego de "skate" que se precie, la música es uno de los aspectos más cuidados, y en esta ocasión podremos escuchar algunos temas de, por ejemplo, Cypress Hill, Deftones o Pennywise.

MTV Sports Skateboarding es un juego que no está mal, y es bastante bueno para aquellos que se quieran iniciar en este género. Si por el contrario ya has probado alguno y te ha parecido bueno, piénsatelo dos veces antes de adquirir este.

...en la Red

Para conseguir más datos acerca de este juego, visita www.thq.com Encontrarás pantallas, vídeos e información de los grupos musicales que han participado en el juego.

6,9

MTV Sports Skateboarding Featuring Andy Macdonald

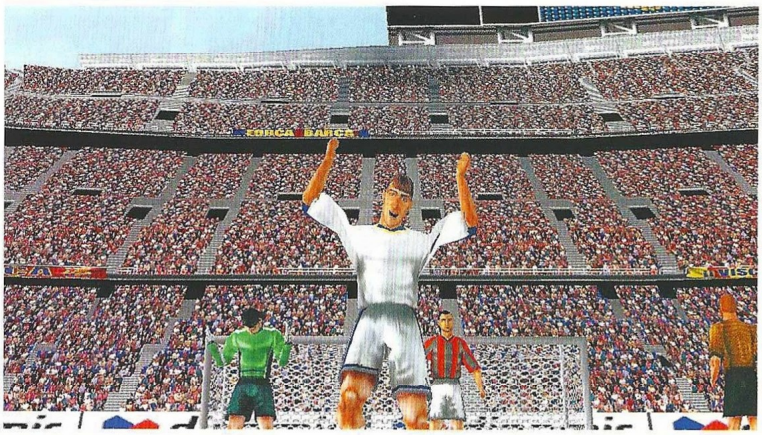
Pros: Para los principiantes no es un mal juego, ya que las combinaciones no son complicadas en exceso. La música le viene como anillo al dedo.
Contras: Enlazar varios movimientos seguidos es muy difícil en algunas ocasiones, debido a la mala sincronización entre el periférico que empleemos y el personaje. Gráficos mediocres.

Poco nuevo bajo el sol

Extensión PC Fútbol 2000

Como cada año, Dinamic pone a la venta la primera de las expansiones de su PC Fútbol. Pero esta vez, no son muchas las novedades y sí varias las razones para esperar.

Precio: 1.995
Requerimientos: Pentium 150, 200 MB de espacio libre en disco duro, 32 MB de RAM, ratón y teclado, tarjeta gráfica compatible con DirectX7, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 100
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic



La eterna, y a la postre única pregunta que nos aborda a la hora de comentar un producto de este tipo es: ¿merece realmente la pena gastarse casi lo mismo que nos costó el juego original en una extensión que a priori no sabemos muy bien lo que ofrece? La respuesta, en el caso de esta Extensión para el PC Fútbol 2000 es diáfana: no. Seamos sinceros, la versión 2001 de PC Fútbol está a tres meses vista, y tras ver lo que esta ampliación nos ofrece, es de sentido común esperar, ahorrar las casi 2.000 pesetas y pensar que todo lo que se espera de PC Fútbol 2001 se haga realidad y por fin Dinamic haga el juego manager de fútbol perfecto.

Las novedades no son muchas, y en el caso más mejorable del juego original, el simulador, no hay ni una sola mejora apreciable. Las plantillas actualizadas de todos los equipos, incluidos los de Segunda B es algo que se agradece, pero no deja de ser una mera mejora de algo que ya estaba casi perfecto, es decir, es mucho mejor mejorar algo que no llega a la perfección y centrarse en ello, mejorar el simulador y después, si queda tiempo, mejorar el manager.

La posibilidad de jugar la liga argentina también es atractiva, pero es algo que ya habíamos visto antes en versiones anteriores de PC Fútbol. Además, se queda algo corto, se echan de menos campeonatos como el brasileño u otros.

Otra de las novedades es la inclusión de los estadios reales de todos los clubes de Primera, la Premier inglesa y la serie A italiana. Esta no deja ser una mejora estética que en sí, perfecciona el aspecto del simulador, pero que en base no soluciona los problemas a la hora de jugar. En cambio, otra de las novedades, el editor de equipos y camisetas abre todo un mundo de posibilidades. No es que cualquiera vaya a cambiar los colores clásicos del Madrid, el Barça o el Deportivo, pero algunos aficionados (es posible que muchos) verán muy divertido fabricar segundas y terceras equipaciones, o incluso variar los colores clásicos por otros más vistosos o coloridos.

En definitiva, la principal conclusión que se puede sacar tras ver y jugar con esta expansión de uno de los juegos de fútbol más conocidos y vendidos de la historia del videojuego es que merece la pena esperar a la versión 2001 y ahorrar las 1.995 pesetas que cuesta. Al fin y al cabo, todo o casi todo lo que aquí se ofrece es de suponer que estará presente en ese juego, por lo que no tiene mucho sentido comprar ahora esta expansión y dentro de tres meses desembolsar otras 3.995 por algo que ya tenemos.

3,5

Extensión PC Fútbol 2000

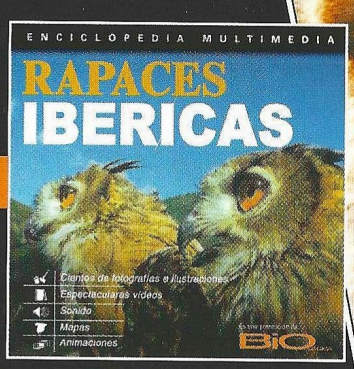
Pros: Las plantillas actualizadas y la Liga Argentina le dan algo de color a una extensión algo descafeinada. El editor de equipos y camisetas es algo muy interesante.
Contras: No merece la pena gastarse casi lo mismo que costó el producto original para tener pocas mejoras. Quizás sea mejor esperar a la versión 2001 y ahorrarse las 1.995 que cuesta para comprar dentro de tres meses la nueva versión de PC Fútbol.

SEXO

POR 200 PESETAS

Todo lo que querías conocer sobre la naturaleza, todos sus secretos y pasiones escondidas, están ahora en la nueva revista BIOlógica.

BIO LÓGICA



YA A LA VENTA

OFERTA ESPECIAL

200 PTAS.

CON CD-ROM DE REGALO

www.natuweb.com

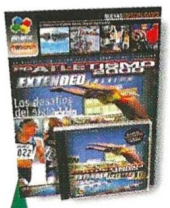
Para más información: 91 327 79 50

américa ibérica
www.eai.es

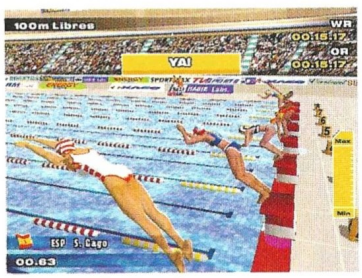
¡A por el oro!

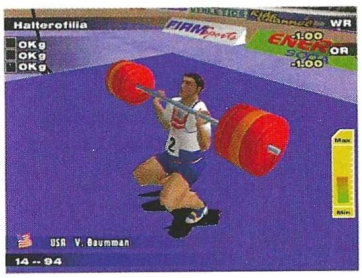
PC Atletismo 2000 Extended Edition

Fue uno de los juegos más divertidos de las pasadas navidades, entre otras cosas porque nos transportaba varios años atrás en el tiempo, cuando este tipo de juegos causaba furor en los salones recreativos. Ahora llega la extensión, y trae consigo muchas novedades.

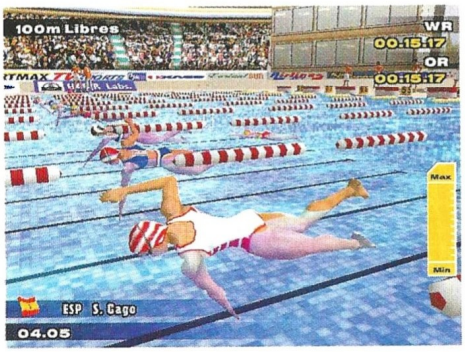


Precio: 1.995
Requerimientos: Pentium 200, 16MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, 90 MB de disco duro, SVGA, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic





Como ya dijimos en su día, muchas personas han pasado horas y horas en salones recreativos machacando los botones de las máquinas de olimpiadas. Eran juegos en los que lo único que había que tener era nervio, ya que mientras más deprisa "aporreábamos" los botones, más velocidad alcanzaba nuestro atleta. A pesar de la sencillez de estos juegos, nunca quedaron por debajo de otros géneros más llamativos, y era posible ver siempre a un amplio grupo de personas en torno a los muebles que albergaban estas maravillas.



Las pasadas navidades, Dinamic ofreció a los jugones de nuestro país un programa bautizao como PC Atletismo 2000, que consistía en disputar una buena cantidad de pruebas para ir nutriendo nuestro medallero particular. El programa ofrecía la misma diversión que aquellos carismáticos juegos de nuestra niñez, e incluso era posible emplear el teclado para hacer que los atletas corrieran a toda velocidad. Dinamic creyó oportuno incluir algún sistema de control nuevo, y optaron por uno que consistía en jugar con el ratón. No dio muy buen resultado, pero tampoco era algo demasiado importante, siempre y cuando se pudiese jugar con teclas.

Ahora, varios meses después, llega la extensión de tan notable título, y mantiene toda la jugabilidad de la que hizo gala el original. Como toda extensión que se precie, aquellos que quieran adquirir esta deberán tener el juego completo, o de lo contrario no podrás disfrutar con las nuevas pruebas que Dinamic ha incluido. En total hay 12 nuevas disciplinas, entre las que se pueden encontrar la natación, el tiro al blanco y la halterofilia. La natación es quizás la más destacable de todas, ya que los escenarios están representados con todo lujo de detalles y es una de las más divertidas de disputar, sobre todo si jugamos contra un amigo, ya sea en modo multijugador o a pantalla partida. El sistema de control mediante el ratón ha sido mejorado, por lo que aquellos que no quieran dejar el teclado en un estado lamentable pueden jugar sin ningún tipo de problemas, aunque es recomendable utilizar el sistema de toda la vida, sobre todo porque es más divertido.

También se pueden encontrar 8 nuevos estadios, 3 entornos, una opción para grabar y editar las pruebas y una biblioteca para ver nuestras mejores actuaciones. Como curiosidad, se han incluido los himnos nacionales de cada país para la ceremonia de entrega de medallas, dando aún más realismo al juego. Si cuentas con el programa original y te gusta, no te pierdas esta completa extensión.

8,5

PC Atletismo 2000 Extended Edition

Pros: Las pruebas nuevas, como la natación, son muy divertidas y están bien representadas. En general tiene bastantes novedades.
Contras: Se podía haber mejorado el apartado gráfico. El sistema de control mediante el ratón sigue sin convencernos.

¡Alucinarás en tres dimensiones!

Porque este mes FamilyPC te regala "KEY DESIGN CENTER 3D". Un programa completo en castellano, con el que dejarás alucinado a más de un amigo con tus trabajos de diseño y modelaje en 3D. Además en el interior de la revista, todo lo que más te gusta de la informática y las instrucciones para conseguir más regalos.

Y ADEMAS **GRATIS**
EL MANUAL EN CASTELLANO DEL PROGRAMA
"KEY DESIGN CENTER 3D"
Y MUCHOS COMPLEMENTOS ADICIONALES INCLUIDOS EN EL CD-ROM!

YA A LA VENTA POR SOLO **495** PTS.

FamilyPC

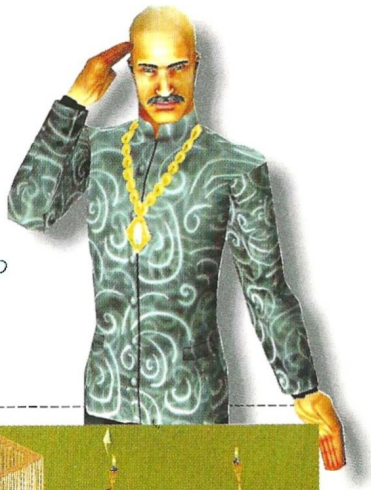
www.zdnet-es.com • www.gamespot-es.com • www.videogames-es.com

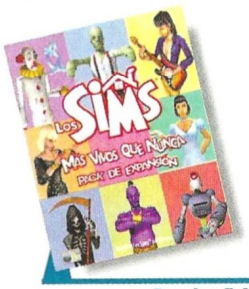
Para más información: 91 327 79 50

Livin' la vida loca

Los Sims: Más vivos que nunca

Cuando analizamos Los Sims hace meses lo vimos como un juego de estrategia, aunque lo cierto es que después de muchas horas más con la expansión, hemos de considerarlo como un simulador de la vida misma.





Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 233 MHz, 32 MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98, Los Sims
Nº de jugadores: 1
Editor: Maxis
Distribuidor: Electronic Arts

Esta extensión de Los Sims está altamente recomendada para adictos al juego original. La mecánica sigue siendo la misma, aunque hay algunas variantes que aumentan enormemente la jugabilidad.

La primera es que ahora hay cinco barrios distintos en los que instalarse, y disponemos de muchos más elementos para amueblar y decorar el hogar, así como para entretener a nuestros Sims. Con una saneada cuenta bancaria, remodelar el interior de la casa e incluso ampliar su superficie, puede llevar un buen rato. Los cristales tintados darán un aspecto más moderno a la casa, mientras que en la cama vibratoria se pueden realizar auténticas locuras...

Entre los nuevos objetos destacan la lámpara del genio, el telescopio y la muñeca de vudú –por mencionar algunos–, que producen situaciones francamente divertidas y pueden cambiar para siempre la vida de un Sim. También puede aparecer un platillo volante y abducir a un miembro de la familia, y las cucarachas pueden invadir el hogar de cualquiera.

Aunque en el fondo no aporta nada esencialmente nuevo al juego original, Más vivos que nunca consigue elevar con matrícula de honor la diversión que proporcionaba Los Sims, provocando más adicción si cabe. Está totalmente en castellano.

9,6

Los Sims: Más vivos que nunca

Pros: Además de añadir todo lo que se espera en una expansión, Más vivos que nunca tiene algunas nuevas propuestas y elementos de juego que llevan a Los Sims más allá.
Contras: Se echa de menos un mundo virtual online donde entablar relaciones con otros jugadores.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

HASBRO Interactive

PROEIN SOFTWARE

Grand Prix 3

Siempre ha sido considerado el mejor juego de Fórmula 1 de todos los tiempos, debido a su realismo y al imponente apartado gráfico. Después de mucho tiempo esperando, la tercera entrega de la prolífica saga Grand Prix ya está aquí, y a pesar de contar algunos aspectos negativos, no se le puede echar en cara nada.

Si quieres conseguir uno de los diez juegos que sorteamos este mes, no te lo pienses dos veces y rellena el cupón con tus datos personales. Si contestas correctamente a la pregunta que te formulamos, tienes muchas posibilidades de resultar ganador.

El simulador más real de Fórmula 1 está al alcance de tu mano. ¡Que empiece el espectáculo!

¿CÓMO SE LLAMA EL ILUSTRE CREADOR DE ÉSTA FANTÁSTICA SAGA?

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
***Redacción.* C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envien el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

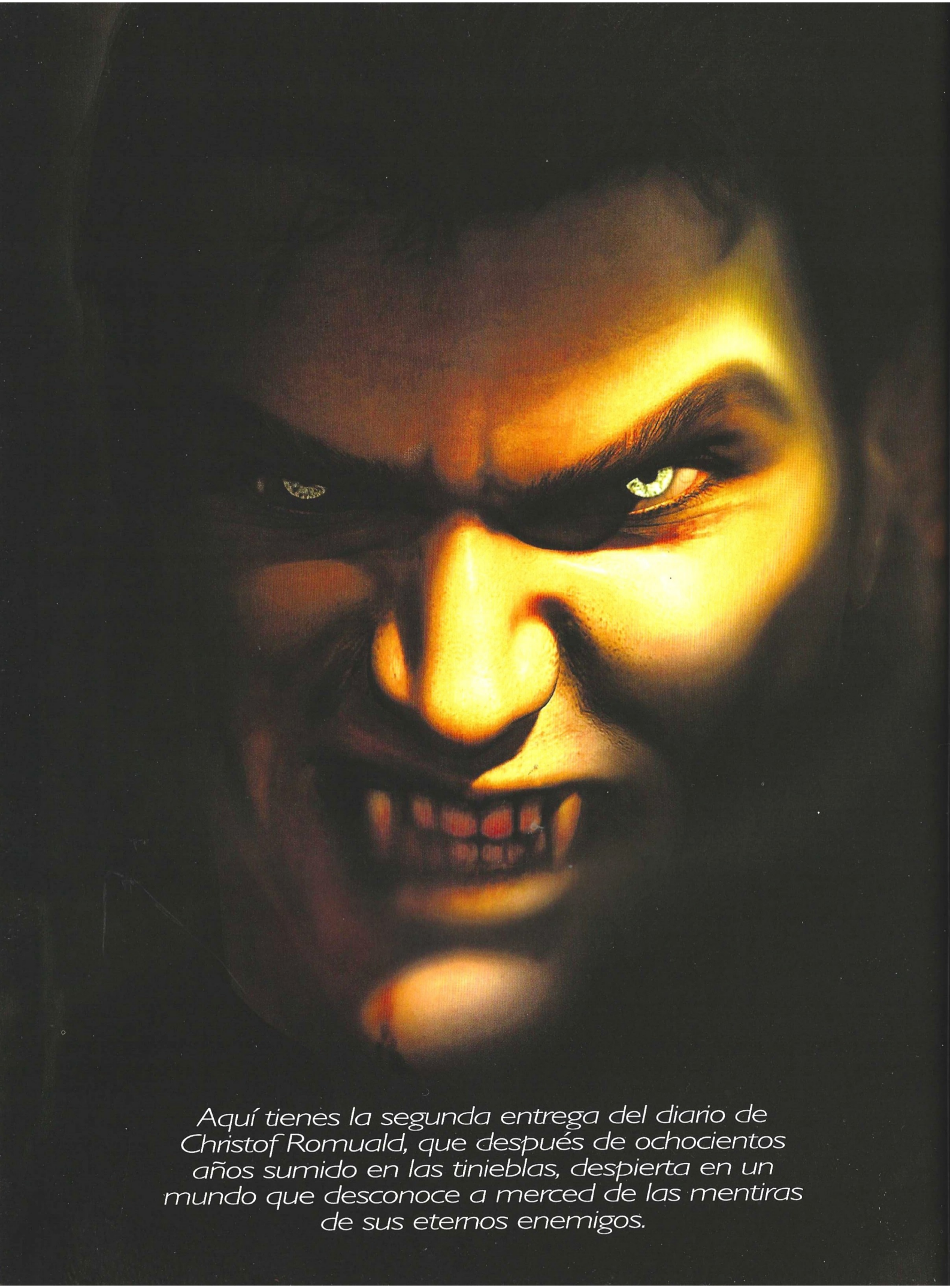
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Grand Prix 3")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los juegos Grand Prix 3. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 20 de Noviembre de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 18 de Noviembre de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 20 de Noviembre de 2000, publicándose el resultado en el número 61, correspondiente a Diciembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los or-



Aquí tienes la segunda entrega del diario de Christof Romuald, que después de ochocientos años sumido en las tinieblas, despierta en un mundo que desconoce a merced de las mentiras de sus eternos enemigos.

Vampire the Masquerade-Redemption

Vida y no-vida de Christof Romuald

Segunda parte: siglo XX, Londres 1999 A.D.

Una voz resuena en mi cabeza... ¿Anezka? No lo sé, pero me despierto. Miro a mi alrededor; no conozco el lugar. Un individuo que dice pertenecer a la Sociedad de Leopoldo me apunta con una honda metálica que escupe hierro. Unos segundos después está muerto.

En este laberinto de puertas hay gentes extrañas que me reconocen y quieren matarme. Encuentro una caja que llaman ordenador que me cuenta cosas de mi viaje desde Praga. Junto a la caja hay hierros para la honda. Sigo avanzando por los pasillos, abriendo puertas, encontrando asesinos que debo eliminar. Encuentro sangre empaquetada por todas partes... Bien, así no perderé humanidad.

La Sociedad de Leopoldo

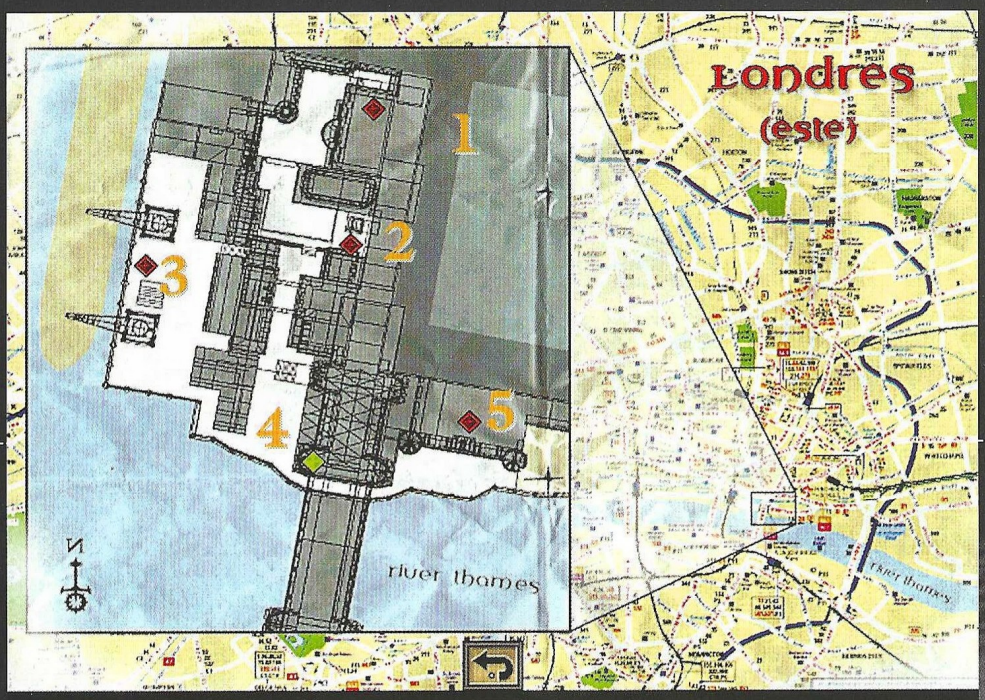
Llego a unas dobles puertas que están cerradas. No lejos de allí, cruzando una puerta de un pasillo aledaño, hay un interruptor que la abre. Sigo avanzando y matando, recogiendo cada pieza de información y armamento que encuentro, reponiendo sangre con estas bolsas y usando los ordenadores cada vez que puedo. Finalmente, llego a unas escaleras que me llevan a un piso superior. Aquí encuentro lo mismo que abajo, solo que los asesinos están mejor armados y me cuesta más trabajo mantenerme a salvo de sus armas de fuego.

Una nueva escalera me lleva un piso más arriba. Esto ya se parece más a una casa, en realidad, una lujosa mansión. Tres guardianes custodian las puertas de salida del edificio, pero después de matarlos compruebo con decepción que están cerradas. Debe haber un interruptor en alguna parte. Escaleras arriba encuentro más estancias bien protegidas. En ellas hay toda suerte de objetos que me ayudarán en mi búsqueda. Al fin, llego a una recámara donde encuentro a un anciano que se hace llamar el Padre Leo Alatio. El muy bribón quiere mi sangre para vivir eternamente. Seré yo quien derrame la suya.

Una vez muerto Alatio, las puertas de salida se abren y puedo por fin respirar aire fresco. Resulta que me encuentro en Londres, y ahora mi misión es encontrar la fuente de los cargamentos de tierra de Praga. Sin embargo, no puedo ir vestido así en este siglo XX. Corro calle abajo y un ladronzuelo que pretende robarme, me proporciona la indumentaria que necesito.

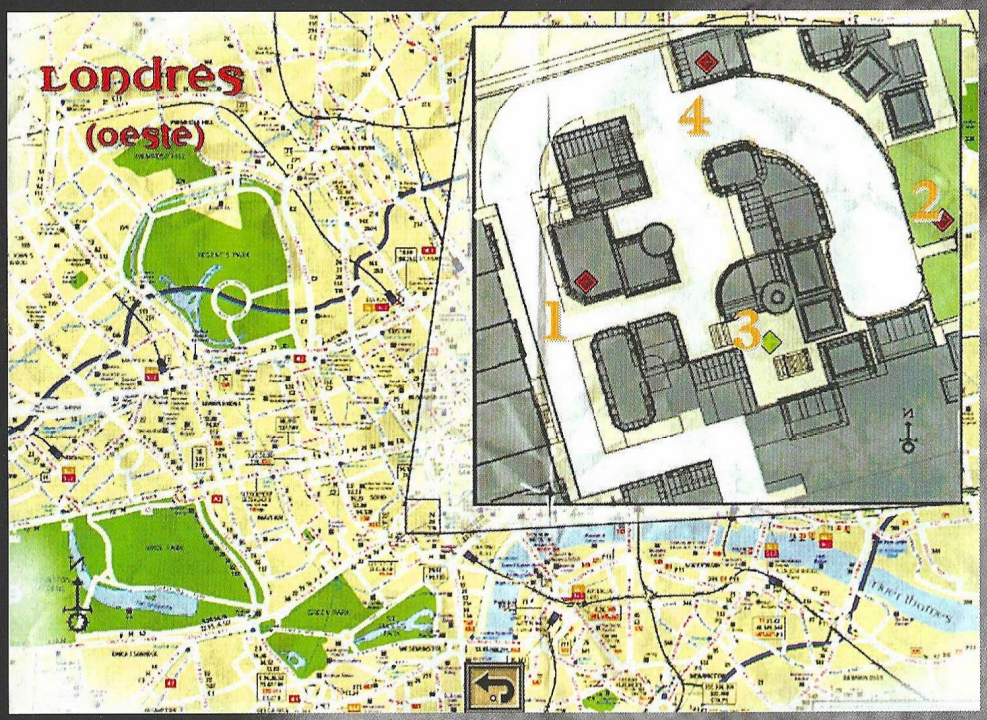
El Templo Setita

Muy cerca de allí hay una tienda donde proveerme, y a poco más de una manzana encuentro un templo subterráneo donde hay un ruido ensordecedor. Se llama Club Tenebrae, y en él hay gente de especto muy extraño. En la barra del bar está Pink, un vampiro moderno que se ofrece a acompañarme y ayudarme. Entre él y los fragmentos del diario de Alatio que encontré en la



LONDRES *(este)*

1. Burdel del Teatro
2. Este de londres
3. Carguero Santa Magdalena
4. Refugio del puente
5. Torre de Londres



LONDRES *(oeste)*

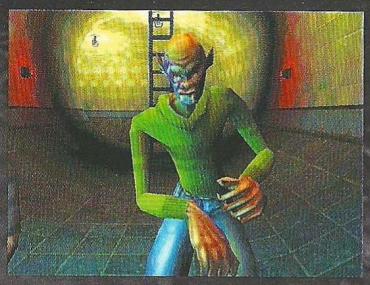
1. Club tenebrae
2. Sociedad de Leopoldo
3. Oeste de Londres
4. Tienda

Sociedad de Leopoldo, me voy haciendo una ligera idea de lo que ha ocurrido. Parece que los Tzimisce siguen azotando el mundo, aunque se hayan adaptado a estos tiempos modernos.

A través de un túnel subterráneo llegamos a la zona este de Londres. Allí nos dirigimos al refugio de la torre, donde descansamos y reponemos fuerzas. Junto a la entrada hay una furgoneta donde un tal Otto trafica con armas y nos provee de todo lo que necesitamos. Yo prefiero la espada a estas armas modernas, así que compro una.

Nuestro siguiente objetivo es el burdel que sirve como tapadera a los Setitas. Al entrar, junto al escenario, descubrimos una nueva aliada: Lily. Nos vendrán bien los refuerzos para hacer frente a estos fanáticos de las serpientes. Cruzando al otro lado del escenario y bajando por unas escaleras, llegamos a una especie de almacén. En un rincón cerca del suelo, junto a un enorme cuadro apoyado en la pared y bajo unos jarrones, hay una palanca que abre un pasaje secreto hacia el Templo Setita.

Al llegar al primer salón plagado de enemigos y serpientes, encontramos una gigantesca puerta cerrada. Cogiendo el pasillo de la izquierda llegamos a una sala donde hay una palanca que abre la puerta. Bajamos y el pasillo se bifurca de nuevo: por la izquierda encontramos otra palanca que abre la puerta del ramal derecho del pasillo. Al fondo a la derecha unas escaleras nos llevan a una cámara atestada de setitas y serpientes. Tras despacharlos a todos, descendemos al segundo nivel del templo.



propia Lucretia, que monta en cólera con Lily. Al ser interrogada por las rutas marítimas y pedirle la liberación de Lily, Lucretia sumamente irritada, nos ataca. Después de una terrible batalla, la vampiresa setita huye transformada en serpientes.

Parece que los Tzimisce siguen azotando el mundo aunque se hayan adaptado a estos tiempos modernos

Aquí nos aguarda un puente colgante con trampas que disparan fuego sobre nosotros. Cruzamos y activamos la palanca que hay en la sala de la derecha, volviendo después sobre nuestros pasos para ir por la izquierda. Seguimos avanzando, siempre por la izquierda, hasta encontrar otra palanca que abre una gran jaula cruzada por un puente sobre ascuas. Al fondo hay otro interruptor más que abre una puerta en la misma sala. En la nueva habitación hay un Tomo de Ofuscación y una nueva palanca. Retrocediendo sobre nuestros pasos llegamos hasta las escaleras que había de camino hacia aquí y bajamos.

Seguimos adentrándonos en el templo hasta dar con una nueva puerta cerrada. Después de matar a sus guardianes, se abre y podemos descender al tercer nivel, no sin antes aniquilar a una auténtica horda de estos brujos reptilianos. Por el único camino disponible, llegamos a una pasarela sobre otra recámara. A ambos lados de la misma hay sendos interruptores que abren las puertas de la primera sala. Más y más muertes, decenas de recámaras después, y con unas cuantas serpientes menos en el mundo, alcanzamos las puertas del cuarto nivel. Finalmente llegamos ante la

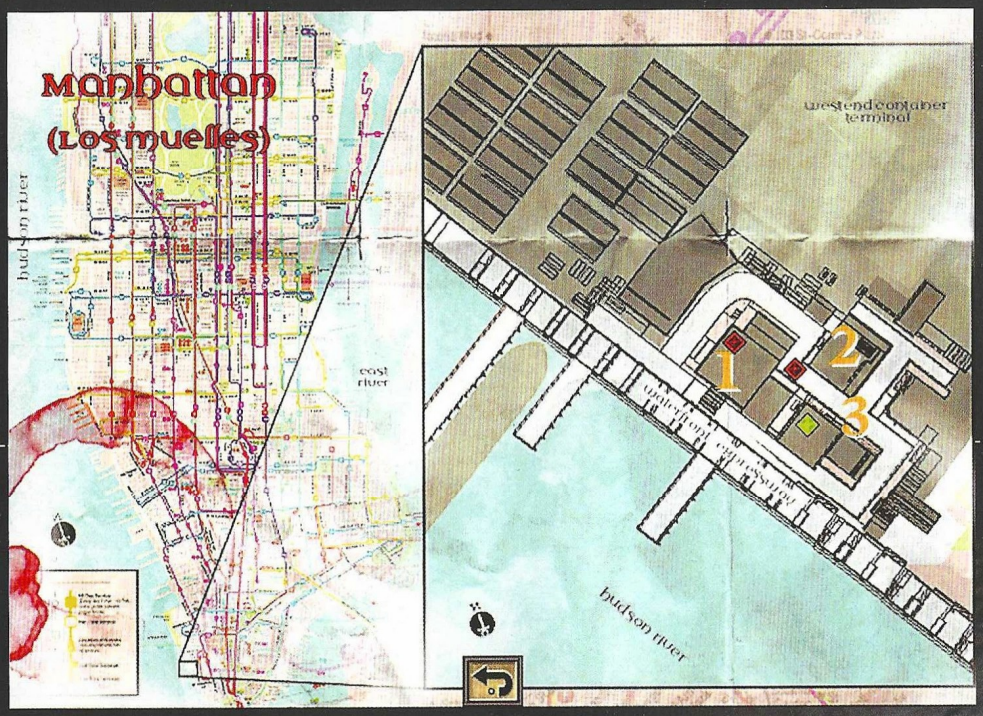
El Corazón Oscuro

Lucretia ha ocultado su corazón para evitar la muerte. Al parecer lo esconde en la Torre de Londres, así hacia allí nos dirigimos –retrocediendo sobre nuestros pasos hasta el burdel–, aunque hacemos un alto en nuestro refugio para descansar. Rodeando nuestro refugio por la orilla del Támesis, llegamos a la Torre. En su interior hay criaturas de pesadilla: arañas gigantes y espectros. Poco a poco, en medio de la oscuridad, vamos avanzando dejando un rastro de cadáveres a nuestro paso. Subimos al segundo nivel, y después al tercero y al cuarto. Aquí, sobre un altar, encontramos el corazón de la malvada vampiresa.

Abandonamos la torre para ir en busca de Lucretia, pero al acercarnos al refugio un hombre lobo sale a nuestro paso destrozando una valla de madera. La batalla es encarnizada, pero finalmente prevalece nuestra sangre vampírica sobre la maldición del licántropo.

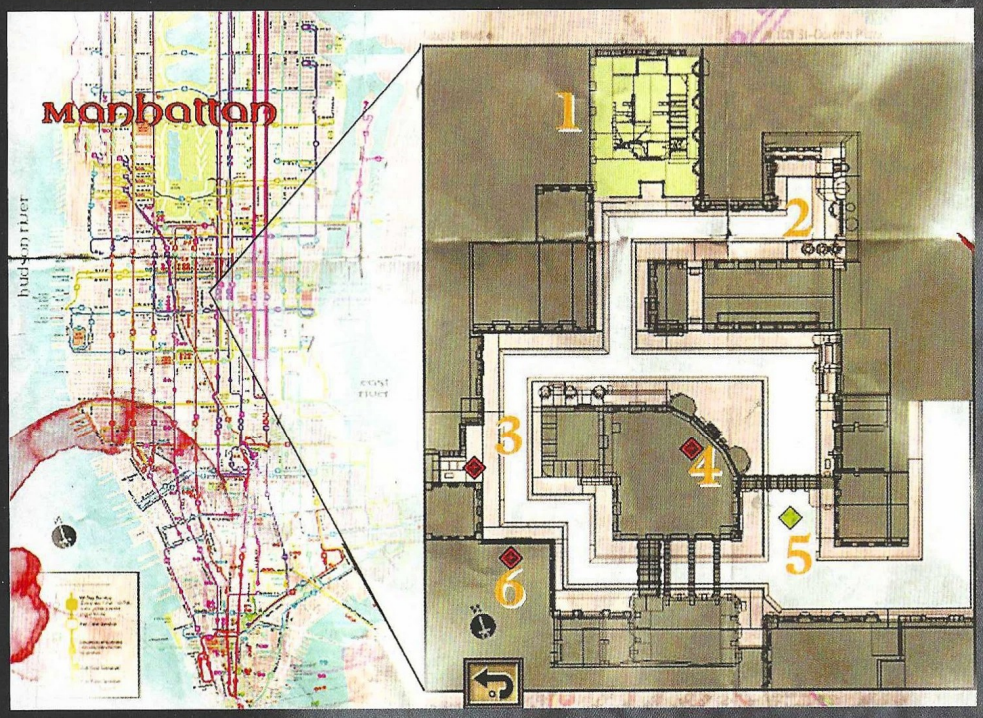
Continuamos camino: de nuevo al burdel y al templo setita. Un enviado de Lucretia nos aguarda en la entrada secreta del almacén. Su ama ya sabe lo que tenemos. Al llegar a su presencia, y tras una acalorada discusión, Lucretia decide matarnos. Se transforma en una cobra gigante y lanza sus conjuros sobre nosotros, mordiéndonos a la mínima oportunidad para recuperar su negro corazón. Cuando la cobra cae exhausta, recojo su corazón del suelo y lo destruyo para terminar con su maldad para siempre.

Mi búsqueda aquí ha terminado por fin. Abandonamos el templo y el burdel, nos encaminamos hacia el Santa Magdalena, anclado en el muelle cercano al refugio –aprovechando para descansar allí– y embarcamos. En la bodega del carguero presenciamos un asesinato de policías, y tras eliminar a los asesinos, uno de ellos, moribundo, nos da una valiosa información acerca de un tal Giovanni. Lily tiene más habilidades de las que aparentaba; nos vendrán bien para llegar a ese lugar llamado Nueva York.



MANHATTAN

1 A la parte Alfa
2 Alcantarillas
3 Apartamento Dev/Null



MANHATTAN
(parte alfa)

1 Catedral de la carne
2 La fábrica de Ursi
3 Alcantarillas
4 Barclay South
5 A los muelles
6 La luna nueva

NUEVA YORK, 31 DE DICIEMBRE DE 1999

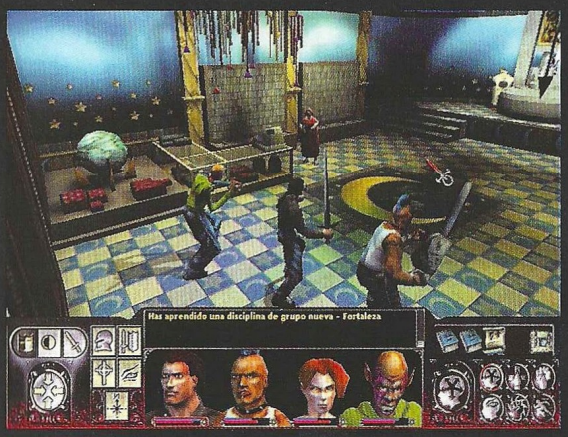
Nada más desembarcar hablamos con un tal George Thorne, que está esperando unos códigos para entrar en un almacén. Seguimos calle arriba y defendemos a un horrendo Nosferatu al que unos Sabbath quieren matar. Samuel se une a nosotros y subimos todos por una escalera de incendios hacia el hogar de un tal Dev Null. Allí podemos descansar y reponer fuerzas.

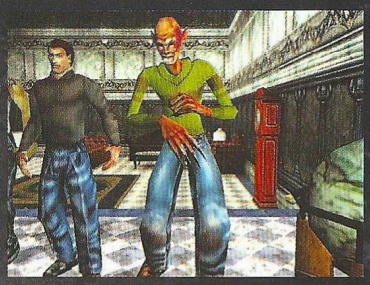
Hablamos con este loco de los ordenadores para conseguir los códigos que necesita Thorne. Necesita que coloquemos un dispositivo en una conexión de líneas de la policía, en las alcantarillas de la ciudad.

Las alcantarillas

Salimos del apartamento por la ventana y entramos en las alcantarillas usando un acceso que hay en la calle, nada más salir del hogar de Dev Null. Aunque este lugar parece un tanto laberíntico, en realidad sólo hay un camino a seguir. Por los corredores subterráneos llegamos a una intersección. Cogiendo el camino de la izquierda encontramos una sala muy amplia donde hay una máquina con dos válvulas de escape. Giramos ambas y retrocedemos hasta la intersección para coger el camino de la derecha. Tras una puerta encontramos nuevas y poderosas armas que recogemos antes de descender por las escaleras. Seguimos bajando hasta localizar una abertura que conduce a un corredor más lúgubre y oscuro que nos lleva al segundo nivel del alcantarillado.

Seguimos adentrándonos en las entrañas de la tierra, cruzando un puente metálico plagado de trampas que nos conduce a una zona con otras dos válvulas, esta vez para desactivar un circuito. Giramos ambas y descendemos por el camino de la izquierda para localizar la tercer





válvula y girarla. Desde aquí llegamos a los túneles del metro, infestados por viles nosferatu que sólo ansían derramar nuestra sangre. Sin subir al andén, abandonamos los raíles por un túnel lateral que desemboca en el acceso al tercer nivel de las alcantarillas.

Aún más oscuro y lóbrego que el anterior, el tercer nivel es quizá algo más laberíntico que los anteriores, aunque sigue habiendo un único camino a seguir. Después de matar arañas, ratas y nosferatu, llegamos a una gran superficie de agua que hemos de cruzar sobre una balsa. Aquí hay algo más... ¡Cocodrilos albinos gigantes! Hemos tenido que matar a tres antes de poder descender al cuarto nivel, donde nos aguarda Underprince, el señor de los Nosferatu.

No nos quiere dejar pasar, así que nos enfrentamos a él. Este individuo es muy resistente y posee habilidades asombrosas, como controlar a un auténtico ejército de ratas gigantes. A pesar de todo, logramos derrotarle y una nueva puerta abierta nos indica el camino a seguir. Por fin encontramos una caja metálica en una pared, que lleva escritas las palabras FBI CC Línea Núm. 204. Aquí colocamos el dispositivo de Dev Null, quien sigue con sus desvaríos mientras se comunica con nosotros. Una vez conseguida la información, subimos a la Parte Alta de Nueva York utilizando una plataforma que hay aquí mismo, junto a una columna metálica.

El almacén de los Giovanni

Nada más salir encontramos una tienda llamada Luna Nueva donde podemos proveernos de algunos objetos útiles. Abandonamos el lugar y recorremos las calles hasta encontrar un taxi que nos devuelve a los muelles. Subimos de nuevo al apartamento de Dev Null para que nos dé los códigos. Con ellos en nuestro poder, descansamos y volvemos al almacén de los Giovanni.

Además de vampiros armados y matones, aquí también hay fantasmas que afortunadamente sucumben ante nuestros ataques. Estos malvados venden y consumen drogas. Tras despachar a unos cuantos esbirros, subo por una rampa para mover una palanca que abre las puertas que nos permiten seguir avanzando. Encontramos una puerta cerrada, pero al fondo del almacén hay otra que accede a una sala donde hay un panel para abrir la primera. Por ella continuamos y encontramos a Thorne malherido, que piensa que los Giovanni son mutantes. En fin, hay gente para todo.

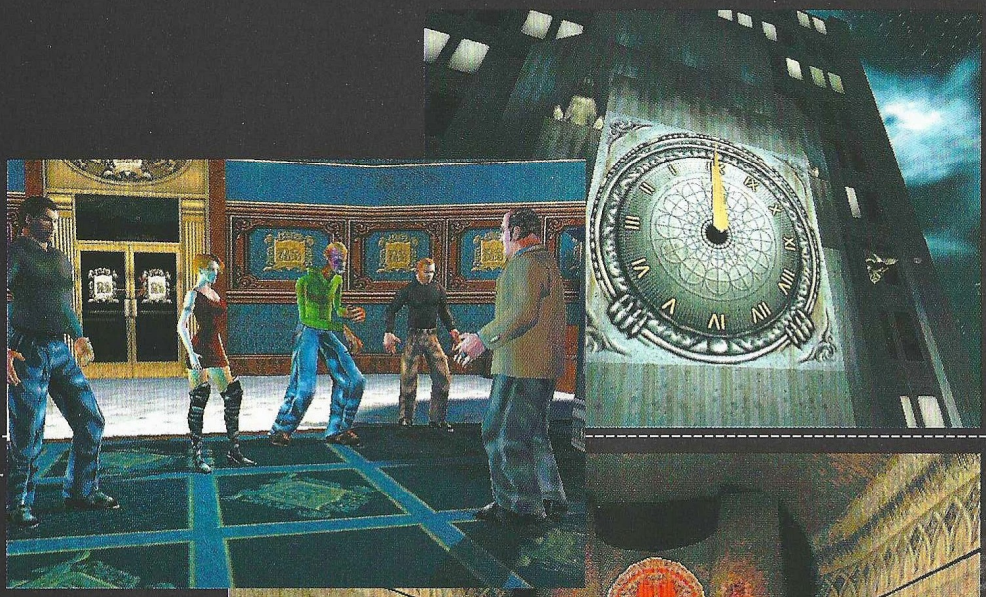
Más puertas y habitaciones nos llevan hasta el segundo nivel. Descendiendo por una rampa abrimos una doble puerta y llegamos a un habitación con una palanca que movemos para poder seguir progresando. Más adelante, en otra sala, activamos un nuevo interruptor que abre la puerta situada tras una cinta transportadora. Una doble puerta nos lleva a otra zona plagada de fantasmas y vampiros. Una vez eliminados, descendemos por una rampa que desemboca en un ascensor.

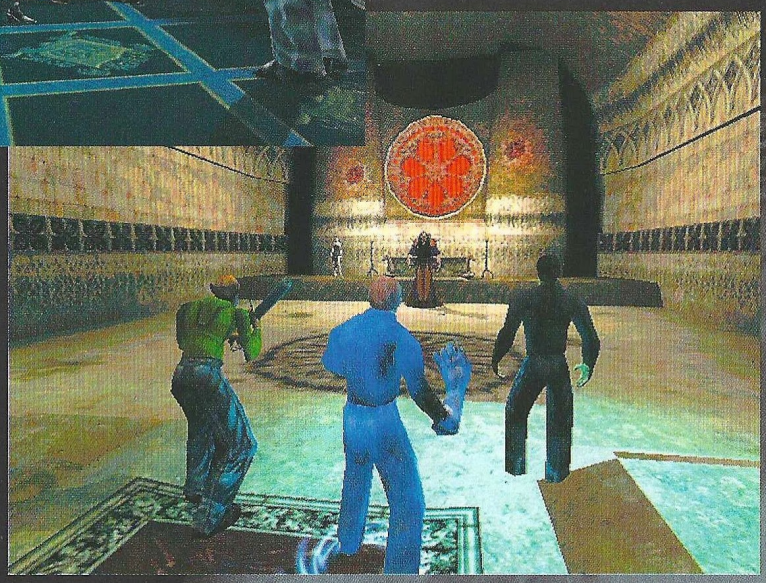
El tercer nivel presenta los mismos enemigos que los anteriores. Nada más descender, encontramos otro ascensor de vuelta al primer nivel. Nos vendrá bien para escapar más tarde. Cruzamos otra doble puerta y nos encontramos ante el mismísimo Allesandro Giovanni, que pretende hacer un trato con nosotros. La información que nos proporciona no es especialmente útil, y en cualquier caso no podemos dejar que siga con sus sucios negocios, así que nos enfrentamos a él amenazándole. ¡Orsi está detrás de todo! Para colmo de males, Pink se revela como un traidor, como demuestra Wilhem con su oportuna aparición.

Viejos amigos y enemigos

Aunque mi viejo amigo sea ahora un Sabbath, me niego a seguir con Pink, un maldito Asamita que por desgracia consigue huir. Cogemos el libro de cuentas de Big Al del escritorio de Giovanni y abandonamos el almacén usando el ascensor que conduce al primer nivel. Tras un breve descanso en el apartamento de Dev Null, cogemos de nuevo el taxi hacia la parte alta de la ciudad para introducirnos en el ático de Orsi, que se encuentra en el edificio

Aún más oscuro y lóbrego que el anterior, el tercer nivel es algo más laberíntico que los anteriores, aunque sigue habiendo un único camino a seguir





El muy imbécil pretende matarnos con armas de fuego humanas, y después de una breve batalla, se reúne con Lucifer en el infierno

Barclay South. El amable conserje Fred Varney nos deja subir sin problemas usando el ascensor que conduce directamente al ático. Es necesario pulsar un botón para activarlo.

El lugar está desierto, pero una paleta de pintor cubierta de sangre nos pone sobre la pista de Alexandra Ruthven, la señora de Lily. Volvemos a la calle, y rodeando el edificio hacia la derecha encontramos una puerta trasera que lleva al almacén de Barclay South. Prisionera en su interior, pintando un horrendo retrato, se encuentra Alexandra. Por desgracia aparecen los Ventrue y tenemos que ocuparnos de ellos.

Con el cuadro en nuestro poder, seguimos rodeando el edificio por la derecha hasta la primera intersección. Tomamos esta calle y hablamos con los Ventrue que custodian la puerta de la fábrica, al fondo de la calle. Gracias al cuadro podemos colarnos en el interior.

La fábrica de Orsi

Aquí las cosas no son mucho mejores que en otros lugares que hemos visitado. Viejos enemigos como los Tzimisce, Szlachta y otros monstruos habitan el lugar, además de los propios sicarios Ventrue. Recorriendo los laberínticos pasillos y estancias, subimos al nivel uno para descender al cuatro otra vez utilizando otro acceso. Cruzando una rampa llegamos al nivel dos, donde los cuerpos humanos se procesan como si fueran ganado. Guiándonos exclusivamente por nuestro instinto, encontramos otro acceso al nivel cuatro de la fábrica que desemboca en una rampa más. Al final de ella hay una puerta hacia el nivel tres. El lugar es extenso, y los enemigos más abundantes y frecuentes.

Otra puerta hacia el nivel cuatro, una nueva rampa y por fin llegamos ante el propio Orsi, quien ha estado observándonos todo este tiempo cada vez que pasábamos bajo él. Pretende fundir una estatua de plata en honor del demonio, pero yo se lo impediré. Sus planes de dominación son una abominación. El muy imbécil pretende matarnos con armas de fuego humanas, y después de una breve batalla, se reúne con Lucifer en el infierno.

Descendemos usando una plataforma y bajamos la rampa que conduce hacia la entrada. Allí nos esperan las hijas de Orsi, Zil, Teta y Kazi. Hablamos con ellas y me veo obligado a amenazarlas para que hablen. Destruiré a ese maldito Vukodlak. Antes de adentrarme en su guarida, pasamos por el apartamento de Dev Null para descansar, y después nos proveemos de armas y toda suerte de magias en Luna Nueva.

La Catedral de la Carne

La medianoche que abre el nuevo milenio. El monstruo ha despertado. En la misma calle de la fábrica de Orsi se encuentra el acceso subterráneo a esta monstruosidad en honor del mismo Satán. Los Tzimisce, ansiosos por servir a su nuevo amo, no paran de acosarnos. En una gran cámara encontramos a un monstruoso Vozhd, como aquél al que me enfrenté en el castillo de Vysehrad. Al menos ahora somos más fuertes y no nos cuesta tanto trabajo derrotarle. No muy lejos anda la puerta de entrada a las entrañas de la Catedral, pero

están cerradas, así que descendemos al segundo nivel.

Una enloquecida Libussa nos grita acerca de su maestro y lanza sobre nosotros a una horda de monstruos y demonios, pero persistimos en nuestro empeño y al final prevalece nuestra voluntad. Seguimos moviéndonos por estos putrefactos corredores de muerte y matamos a otro Vozhd. Por fin llegamos ante Vukodlak. ¡Anezka junto a él, como hace ochocientos años!

El dilema es terrible, pero lucho contra Vukodlak para detener su plan, aunque me cueste la vida. Cuando creíamos haber matado por fin al demonio, usando nuestras armas y disciplinas vampíricas, el muy truhán se saca un truco de la manga y nos envía al corazón mismo de esta pesadilla que han creado los Tzimisce y Ventrue en su honor. Tras eliminar a unos cuantos monstruos, llegamos a la Pared de la Memoria, que contiene todos los recuerdos de Anezka. Hablo con cada uno de los narradores encerrados en las paredes, y me cuentan los secretos y anhelos de mi amada.

La puerta no se abre hasta que todos los narradores nos han contado su historia. En la nueva cámara nos aguarda Libussa, que se ofrece a ayudarnos. Acepto y subimos al primer nivel, no sin antes reponernos con los objetos encontrados en la nueva estancia. Nos dirigimos de inmediato a la nave central de la Catedral, aquí, en el primer nivel, donde Vukodlak se transforma en la bestia que realmente es: Zulo.

Todo nuestro entrenamiento, nuestra experiencia y habilidades, se han forjado para este momento. La lucha es cruenta, y alguno de mis amigos perece en ella. Finalmente, libero al mundo de la bestia y con ello a mi amada Anezka.

La batalla final

Antes de enfrentarte a Vukodlak puedes ir al apartamento de Dev Null para salvar la partida, si bien ésta se guarda automáticamente cuando subes por última vez al primer nivel de la Catedral de Carne tras recibir ayuda de Libussa. Puedes cargar esta partida siempre y cuando no uses ninguna otra que pueda reemplazar este archivo.

Para enfrentarte a Vukodlak y derrotarle has de emplear todo aquello que tengas a mano, desde armas y disciplinas a objetos como agua bendita y similares. A malas, ya sabes que puedes usar al menos un truco. Te recordamos el más útil disponible.

Para activar la consola desde la que introducir los trucos, hay que arrancar el juego utilizando el menú Inicio de Windows y seleccionando la opción Ejecutar. A continuación, con el botón Examinar hay que buscar la carpeta donde se ha instalado el juego y seleccionar el archivo Vampire.EXE, de forma que en el cuadro de diálogo Ejecutar quede una línea similar a esta:

"C:\Archivos de Programa\Vampire The Masquerade - Redemption\Vampire.exe"

A continuación, al final de la línea, y después de las comillas, hay que teclear -console:
"C:\Archivos de Programa\Vampire The Masquerade - Redemption\Vampire.exe" -console

Ahora sólo resta pulsar el botón Aceptar y esperar a que comience el juego. Una vez se tenga el control de Christof, basta pulsar la tecla \ (a la izquierda del 1) para activar la consola, donde se pueden teclear los códigos. Pulse ENTER para activarlos.

god 1	**Christof será invulnerable.**
god 0	**Anula el código anterior.**
revive	**Resucita a cualquier personaje previamente seleccionado, aunque esté muerto.**

Dark Reign 2

La gran guerra

Aunque quizás Dark Reign 2 no respondiese plenamente a las expectativas suscitadas desde el anuncio de su lanzamiento, de lo que no cabe duda es que pese a todo es uno de los juegos de estrategia en tiempo real más atractivos de los lanzados en los últimos meses, y también uno de los más difíciles... con está guía de juego que te ofrecemos, las cosas te resultarán bastante más sencillas.

Estamos en el año 2056, y la Tierra es un planeta muerto. El peso conjunto de la contaminación y de la superpoblación ha acabado por agotar tanto los recursos como la capacidad de la Tierra para albergar vida humana. La élite de la sociedad vive relativamente segura y con un cierto confort dentro de cúpulas, en cuyo interior el medio ambiente habitable se mantiene de modo artificial. Fuera de ellas, una gran mayoría de la humanidad vive en sprawls, expuestos a las radiaciones tóxicas que la capa de ozono del planeta, agotada ya, no puede detener.

El cuerpo conocido como Jovian Detention Authority (JDA), creado en su día para escoltar a criminales hasta las prisiones situadas en las lunas de Júpiter, se ha convertido en un ejército. Los residentes de la cúpulas se han dado cuenta de que las legiones perfectamente disciplinadas de la JDA son todo cuanto les separa de los Sprawlers, que se arrastran fuera soportando las peores condiciones de vida de la Tierra. La volátil relación social entre ellos y los Sprawlers no va a durar para siempre, y un conflicto está surgiendo entre ambas clases para tomar definitivamente el control.

Así pues, bienvenido a este TSI Interactivo, dentro del cual encontrarás:

- ***Estrategias generales, referidas tanto a la gestión de recursos como al correcto manejo de tus fuerzas en combate, tanto si juegas con los JDA como si lo haces con los Sprawlers, y para partidas de un solo jugador y multijugador.***
- ***Solución a la Campaña JDA.***
- ***Solución a la Campaña Sprawler****

(* en el próximo número de CGW)

ESTRATEGIAS GENERALES

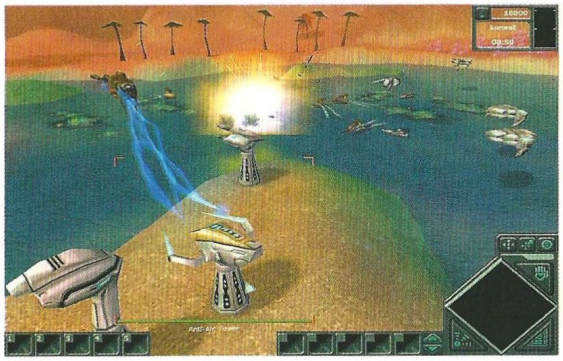
Todo se basa en el Taelon

Tanto si estás jugando en modo multijugador como si estás inmerso en una campaña de jugador único, ambos tipos de escenario darán la victoria a quien controle los recursos contenidos en los yacimientos de Taelon. En modo de jugador único, debes buscar fuentes adicionales de este mineral en cuanto puedas hacerlo, normalmente en el momento en el que tengas suficientes recursos como para permitirte una escuadra y un grupo de torretas para la Defensa de la Refinería. En este tipo de juegos, usualmente encontrarás una fuente secundaria de Taelon cerca de tu base original. Ocasionalmente, estará protegida por pequeños grupos de unidades enemigas; asegúrate de que montas una fuerza de ataque para liberar el yacimiento de las manos del enemigo.

Una vez que cuentes con las adecuadas defensas, incluyendo Torretas y unidades para defender las Refinerías extras, comienza a explorar en busca de nuevos yacimientos. Con un flujo constante de Taelon, podrás permitirte el acceso a nuevas y más caras mejoras de estructuras, así como a la producción de unidades militares más poderosas. Asegúrate siempre de que puedes defender con comodidad tus nuevas instalaciones; tu enemigo, controlado por el ordenador, es suficientemente inteligente como para eliminar con tranquilidad tu Refinería y tus unidades recolectoras. Construye tanto instalaciones antipersonal y anti-vehículos, tales como Torres de Defensa y Torres Centinela, como instalaciones antiaéreas de todo tipo. Mantén en las proximidades unidades sanadoras, como el Psi-Tech o el Scaver, para reparar los posibles daños que produzcan las unidades enemigas en caso de ataque.

Las fuentes de Taelon revisten aún mayor importancia en las partidas multijugador. Si tu enemigo te está superando por falta de recursos, te quedan muy pocas oportunidades de victoria. Quien controla el Taelon controla el juego, así de claro. Antes de comenzar una partida multijugador, chequea los mapas de este tipo y estudia la localización de los recursos cuidadosamente; de este modo, cuando comiences la partida, tendrás una idea aproximada de dónde se encuentran las fuentes secundarias y terciarias de abastecimiento, sin que importe la localización de tu punto de partida.

Dark Reign2



Hostiga las Refinerías y las unidades recolectoras de tu oponente, y oblígale así a construir defensas para proteger sus fuentes de ingresos; podrás intentar hacer tuyos esos recursos más tarde, si es que tu enemigo no está utilizando la misma táctica contigo, claro... Monta pequeñas ofensivas contra Refinerías ligeramente defendidas mientras vas dirigiendo fuerzas mucho mayores contra los flancos de tu enemigo. Atacar las fuentes de recursos y las unidades que trabajan en ellas es una buena manera de debilitar al enemigo y de distraer su atención, haciéndole olvidarse de ataques mucho más peligrosos que así podrás dirigir contra él con mayor impunidad.

El éxito en un partida multijugador, particularmente en aquellas que cuentan con recursos configurados por los jugadores, significa siempre que has controlado una mayor cantidad de fuentes de Taelon que tu oponente. Prepárate para explorar insistentemente, vigilando de este modo la expansión de tu enemigo. ¿Está intentando localizar yacimientos con prontitud? Si así fuera, eso podría hacerle vulnerable a un ataque. ¿No se está ocupando diligentemente de recolectar los recursos cercanos a su base? Entonces, envía un Equipo de Construcción antes de que pueda usar los suyos en ese yacimiento. Una vez que hayas agotado un yacimiento de recursos, asegúrate de que reciclas la Refinería en caso de que no la vayas a utilizar más.

Perfeccionando la mezcla

En Dark Reign 2, no puedes limitarte a construir una gran masa de un solo tipo de unidad y pensar que vas a ganar el juego, por muy poderosas que dichas unidades sean. Por ejemplo, producir un gran número de Enforcers JDA puede parecer muy atractivo. Siendo como son unidades aéreas, los Enforcers pueden atravesar cualquier tipo de terreno y machacar a las unidades enemigas desde las alturas. Sin embargo, un solo impacto de una unidad antiaérea enemiga, tales como el Go-Go Sprawler o el Watchman JDA, "tostará" por completo tu hermoso avión. El Go-Go, especialmente, destroza Enforcers con gran facilidad; su ataque con cohetes causa daños como si salpicase, con lo que mediante un solo disparo puede dañar a más de un oponente a la vez. Si no proporcionas cobertura a tus ataques aéreos con tropas de tierra, especialmente con las que se pueden encargar de las unidades antiaéreas enemigas, te encontrarás con serios problemas.

Otro ejemplo más. Juegas en el bando de los JDA y decides no producir otra unidad más que Guardians. Esta unidad de infantería básica es barata, con un poder de fuego decente (su escudo le da una ligera ventaja sobre el Rumbler enemigo) y, en gran número, puede provocar bastante daño. Sin embargo, si tu oponente contraataca con algún Banshee de los Sprawler o con un Bulldog de los JDA, o cualquier unidad aérea, desde luego el triunfo no va a ser tuyo. Debes hacer que tus unidades se apoyen en otras unidades de distinto tipo, o tendrás grandes dificultades para que tu estrategia salga adelante.

Una buena regla general consiste en concentrarte en producir un buen número de tus unidades favoritas y, a continuación, incluir en tus planes de fabricación otro buen número del o de los tipos de unidades adecuadas para contrarrestar el ataque del contrario. Por ejemplo, si te gustan los Enforcers, lo lógico será esperar que tu oponente fabrique unidades antiaéreas, por lo que debes producir también unidades anti-vehículos para que se ocupen de aquéllas. Si estás produciendo Growlers o tanques Scorpion, tu enemigo te echará encima a su Infantería para contrarrestar tu amenaza, por lo que deberás dotarte de un cierto número de Skulks, Banshees o unidades aéreas.

Uno de los mejores modos de anticiparte a tu enemigo y producir tu propia mezcla personal de unidades, consiste en la exploración del terreno. Incluso aunque tengas que sacrificar una o dos unidades, intenta conseguir campo de visión sobre tu adversario, siquiera sea brevemente. Examina sus tropas de Infantería y su centro de producción de vehículos para intentar deducir en qué tipo de unidades está centrando su estrategia; así podrás anticiparte en el ataque buscando sus puntos débiles en cuanto a unidades y dando de este modo una ventaja a tus tropas en la batalla.

Blíndate o haz presión

Jugando misiones para un solo jugador, resulta más prudente blindarte, es decir, rodear tu base con torretas y emisores de campos de fuerza, que intentar sorprender al enemigo controlado por el ordenador con un ataque temprano. El adversario ya está bien establecido en las misiones de campaña y, normalmente en un corto espacio de tiempo, comenzará a dirigir sus ataques contra ti, utilizando pequeñas bandas de Infantería y vehículos para devastar tus instalaciones. Para ganar con frecuencia en este modo de juego, concéntrate primero en montar y defender tu base antes de pensar en elaborar un ataque.

En modo multijugador, sin embargo, debes intentar aplicar una presión constante sobre tu enemigo. Gastar enormes cantidades de recursos en Torres y en emisores de campos de fuerza, puede llevarte, con cierta facilidad hacia la derrota, aunque no siempre. La lógica dice que, si estás gastando gran cantidad de Taelon en fabricar instalaciones defensivas, tu oponente puede estar montando unidades de distintos tipos e investigando mejoras rápidamente, para ser capaz de elaborar cuanto antes todas las armas que le permitan desmontar con éxito cualquier ataque que se te ocurra dirigir contra él. Te costará un trabajo tremendo defender tus fuentes de recursos y, eventualmente, el adversario te arrebatará todo el Taelon y acabará contigo de forma cómoda y con pocas bajas.

Por tanto, en vez de centrarte exclusivamente en la defensa, hostiga a tu adversario de modo lo más continuo posible, atacándole y retirándote con rapidez. Busca las áreas más vulnerables en su base, manda a tus unidades hacia allí y fuérzale a devolver el fuego o a construir más instalaciones defensivas

para detener tu ataque. El secreto está en ir desarrollando sin pausa tu propia base mientras atacas la suya. Ocupa sus Refinerías indefensas con una sola unidad, no emplees más. Mientras puedas ir manteniendo una buena entrada de Taelon y un ritmo adecuado de producción de unidades, sigue dándole problemas uno detrás de otro.

Aplicar una presión constante también significa intentar destruir su economía. Controlando, como ya dijimos antes, los yacimientos de Taelon, y atacando sus líneas de abastecimiento, puedes poner de rodillas al enemigo más duro, por el simple procedimiento de privarle de sus recursos.

El Ataque

Adelantar con rapidez a tu enemigo en el terreno militar, significa a menudo producir Infantería adicional y más estructuras de fabricación de vehículos. Si planeas asaltar por sorpresa al adversario con un rápido golpe de Guardians, Rovers, Go-Gos o Rumblers, debes comenzar a planear el ataque tan pronto como comience el juego. Edifica tu Centro de Mando, Refinería, Instalaciones Solares, etc., y empieza a producir Cuarteles y Garajes para implementar a tope tu producción de vehículos y de soldados.

Los ataques rápidos pueden ser muy arriesgados en juegos ajustados a valores por defecto. Levantar centros de producción adicionales de unidades puede ser muy costoso, por no hablar de las instalaciones energéticas necesarias para hacerlas funcionar. Si tu ataque falla en tales circunstancias, podrías encontrarte en desventaja repentinamente, tanto en lo militar como en lo económico, especialmente si tu adversario ha conquistado nuevos yacimientos de Taelon.

Otra forma de atacar es embotellar a tu oponente, es decir, rodearle con Torres y otras estructuras defensivas. Localiza un área débilmente defendida muy cerca de su base y construye allí mismo un centro de producción de unidades. Defiende la estructura, o estructuras, con Torres, para mejorar su seguridad una vez que el enemigo se de cuenta de que el ataque está en marcha. Fabrica tu ejército en esta posición y mantén a tu adversario ocupado en cualquier otro lugar del mapa, cuanto más lejos mejor, para, a continuación, lanzar tu ataque desde esa posición de ventaja.

Combinaciones y Trucos para la JDA

Si juegas del lado de la JDA, no te concentres demasiado en la producción de Enforcers. Aunque estas unidades de infantería aérea son muy poderosas contra la Infantería normal, son pan comido para las unidades antiaéreas enemigas, ofensivas y defensivas. En vez de eso, usa Guardians y Castigars como unidades de Infantería de primera línea, y cúbreles con Bulldogs, si el enemigo ataca con mucha Infantería, o con Growlers, si el ataque cuenta con muchos vehículos. Incluye unos pocos Watchmen en tus líneas para contrarrestar encuentros con los Vultures del enemigo, si sospechas que éste los está utilizando.

El soporte aéreo con que cuenta la JDA , Blackstars y Strikers, se revelará como muy efectivo, pero debes contrarrestar a los Go-Gos y a los Judas del enemigo si deseas que puedan actuar eficazmente. Mantén a tu fuerza aérea lejos de las Torres Sky Sweeper, porque eliminarán a tus unidades fácilmente y con rapidez.

Una vez que puedas construir Mastiffs, cubre a estas unidades de artillería con una tropa mixta, tal y como te decíamos más arriba, y con Torres Cámara para obtener una amplia línea de visión. Usa los Telepads en las últimas batallas del juego para enviar ataques por sorpresa con Castigars dentro de la base enemiga, y asegúrate de que tu oponente no está haciendo lo mismo contra tu propia base...

Procura mantener siempre un Warden en tu grupo para que pueda detectar la presencia de trampas Scaver, que podrían eliminar de un solo golpe un nutrido grupo de combate.

Combinaciones y Trucos para los Sprawlers

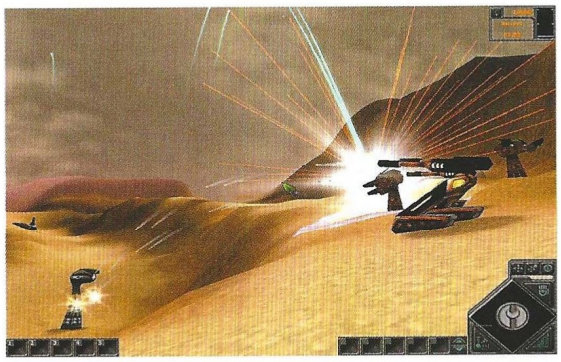
Sos Skulks y los Judas hacen una buena combinación para usar el viejo uno-dos, vaya. Utiliza a los primeros contra la Infantería enemiga y lanza a los segundos contra los vehículos y unidades aéreas. Apoya a tus fuerzas de Infantería combinadas de este modo con tanques Scorpions, que mejorarán tu defensa y ataque contra vehículos, y añade alguna unidad aérea, si ves que tu oponente descuida su protección en este sentido; si el adversario usa sus unidades aéreas, disuádele de sus propósitos con un buen grupo de Go-Gos.

Coloca trampas Scaver para proteger tus Refinerías, y en yacimientos de Taelon sin explotar por si al enemigo se le ocurriese llegar allí antes que tú. Si ves que carece de Wardens en su grupo, intenta atraerle hacia una trampa Scaver.

Ambos bandos tienen acceso a una unidad de espionaje: el Shadowhand para la JDA y el Infiltrator para los Sprawlers. Las dos unidades pueden disfrazarse como si se tratase de soldados normales; sin embargo, para ello deben de divisar a una unidad para tomar su apariencia, sin que ésta les localice a ellos. Aunque cuentan con una muy larga línea de visión, puedes ayudarles en esta tarea incluso empleando Torres Cámara, sacrificando una unidad para dar visión al espía, o manteniéndole en el perímetro de su alcance visual.

Los Wardens de la JDA y los Disruptors de los Sprawlers pueden detectar a los espías disfrazados. Usa a tus espías para infiltrarte en la base enemiga y realizar diversas misiones, incluyendo robar energía (entrando en una instalación de ese tipo), robar recursos (entrando en una Refinería), o robar línea de visión (entrando en un Centro de Mando enemigo). Por supuesto, es una buena idea mantener un Warden o un Disruptor estacionado en tu propia base para evitar que el enemigo te devuelva la pelota...

Dark Reign2



Soluciones a la Campaña de la JDA

Esta sección presenta una guía completa para la Campaña de la JDA; en cada capítulo de la misma se incluyen estrategias para cumplir con cada objetivo, las unidades militares recomendadas, ubicación de los yacimientos de Taelon más importantes y tácticas para destruir la fuerza enemiga.

Capítulo 1: Dentro del Sprawl

Esta campaña comienza en la ciudad, donde una Torre Sky Sweeper de los Sprawlers impide a la fuerza aérea de la JDA atacar una base enemiga.

Objetivo: Eliminar a los Rumblers y la Torre Sky Sweeper

Dispones de un puñado de Guardians y de un par de Rovers para eliminar la pequeña amenaza enemiga. Agrupa a tus unidades en una sola tropa de asalto o, si lo prefieres, agrupa por un lado a los Guardians y por otro a los Rovers. Esto te permitirá mover ambos grupos por separado, colocando a los Rovers en una postura de flanco o simplemente en línea junto a ellos. Colocarles en el mismo grupo de ataque les hará avanzar juntos, lo que puede ocasionar que se estorben algo entre sí y que unas unidades lleguen antes que otras. De todos modos, separa ambos grupos para maximizar tu potencia de fuego en cuanto llegues al objetivo.

Para incluir a los Guardians en un grupo de ataque, selecciónalos y oprime la tecla Control más el número 1, o cualquier otro número que desees; a continuación, repite la maniobra con los Rovers y asígnales a su propio grupo. Por supuesto, puedes mezclar unidades de distinto tipo en el mismo grupo si lo deseas.

También puedes experimentar con el menú de órdenes de unidades. El modo Scout hará que tus tropas no ataquen automáticamente al enemigo; si son atacadas, se retirarán. En el modo de Defensa, tus unidades esperarán a que el enemigo se ponga a tiro antes de contestar a su fuego, pero no abandonarán sus posiciones para ello. Si usas el modo Skirmisher, tus soldados atacarán a cualquier unidad con la que tomen contacto, retirándose si son atacados. El modo por defecto o Warrior, supone que tus unidades atacarán y seguirán al enemigo mientras éste se mantenga dentro de su alcance visual. Finalmente, si ajustas su comportamiento en modo Terminator, provocarás tus soldados ataquen y sigan al enemigo hasta su total destrucción... o la de ellos, que también puede ocurrir.

Es aconsejable que experimentes con este menú, aunque no te hará falta el modo Terminator para acabar esta misión. Dirígete al oeste desde tu posición inicial, localiza a los Rumblers y devuélveles el fuego. Concentra tus disparos en una sola unidad hasta que caiga, y luego en la siguiente. Sigue avanzando hacia el oeste y encontrarás la Torre Sky Sweeper. Atácala con tus dos grupos hasta que acabes con ella.

Una secuencia de vídeo te mostrará un Centro de Mando de la JDA y su respectiva base bajo el ataque de la Infantería de los Sprawlers; esa base está localizada al oeste de tu posición inicial.

Objetivo: Reforzar la base JDA

Selecciona a tus Guardians y Rovers y dirígete hacia el oeste, siguiendo simplemente el diseño de las calles de la ciudad hacia el lado oeste del minimapa. Es posible que encuentres un Rumbler o dos en el camino, así que ya sabes lo que tienes que hacer: concentra tu fuego en uno y luego ocúpate de su camarada. Localiza después la entrada de la base y entra en ella con tus tropas.

Objetivo: Proteger la base del ataque Sprawler

Las fuerzas de Infantería Sprawler entran a la base a través de su frontera norte. Coloca a tus tropas en esa dirección para apoyar la defensa de la base. Las Torres Centinela, que masticarán a las tropas enemigas, serán suficientes para la Defensa de los edificios de la base, pero tampoco estorbará que pongas en situación de combate a tus unidades.

Poco después de la defensa de la base, verás una secuencia de vídeo que te mostrará cómo un terremoto destruye las instalaciones de energía de la base, por lo que se te ordenará que ayudes a la reconstrucción de la misma, intentando así recuperar el control de la ciudad, que está en manos de los Sprawlers.

Objetivo: Usar un Equipo de Construcción para construir un Centro de Mando

Dispones de un Equipo de Construcción para comenzar la reconstrucción de la base JDA. Selecciónalo y observa el menú que se desplegará a la izquierda de la pantalla. Escoge el Centro de Mando y observa que la estructura está disponible en la punta de tu cursor; colócalo contra una pared y apuntando hacia fuera de la base, habilitando así mucho espacio para desplegar futuros Equipo de Construcción.

Objetivo: Construir una Instalación Solar para generar energía

Ha llegado el momento de dotar de energía a la base que estamos construyendo. Para ello, selecciona un Equipo de Construcción y escoge dentro del menú la Instalación Solar; colócala cerca del Centro de Mando. Mantener tu base bien abastecida de energía es importantísimo; en caso contrario, la producción se detendrá y los edificios no funcionarán, con las consecuencias que son de imaginar...

Objetivo: Construir un Cuartel

Todavía cuentas con el Equipo de Construcción con el que edificaste la Instalación Solar; ordé-

nale ahora que levante un Cuartel, para dotarte de tropas de Infantería; colócalo estratégicamente, cerca del Centro de Mando y pensando en que las unidades tengan suficiente espacio para salir con comodidad.

Objetivo: Construir un Equipo de Construcción en el Centro de Mando

Edificar el Cuartel ha utilizado completamente el Equipo de Construcción que nos quedaba, así que ahora debes solicitar otro, cosa que puedes hacer en el Centro de Mando. Adelante.

Objetivo: Edificar un Garaje

Usa el Equipo de Construcción que acaba de salir del Centro de Mando para levantar un Garaje; colócalo cerca del Centro de Mando y con su salida hacia un espacio abierto, para facilitar el almacenamiento de vehículos.

Una secuencia de vídeo te mostrará la base enemiga, localizada en algún punto de la ciudad.

Objetivo: Ordenar al Recolector que recoja Taelon

Vamos a comenzar a recoger Taelon, el recurso básico en el juego. Localiza el Recolector al norte de tu base, bajando por la rampa. Selecciona el vehículo y muévelo hacia el yacimiento de Taelon que hay al sur de tu base; ya hay una Refinería instalada, así que, con el Recolector seleccionado, cliquea sobre el yacimiento para que empiece la recolección.

Objetivo: Localizar y destruir las restantes Torres enemigas

Tus órdenes son localizar y destruir las tres Torres Sky Sweeper enemigas, para despejar el camino a la incursión aérea de la JDA. Navega por los menús de tus edificios para chequear tus opciones de construcción; puedes reforzar la defensa del lado norte de tu base utilizando Torres Centinela o bien empleando a tus Guardians y Rovers. Puedes también construir Recolectores adicionales, aunque no te harán falta para completar la misión. Fíjate en el minimapa y verás la localización de las tres Torres, como señales verdes en el mismo; comienza la producción de unidades de combate, y cuando tengas media docena de cada una, por ejemplo, dirígete hacia el norte del mapa. Es posible que encuentres Rumblers por el camino.

Gira hacia el noreste, hacia la señal de radar más próxima; elimina a los Rumblers que guardan la Torre y a la Torre misma, para dirigirte luego hacia las otras. Puesto que este tipo de Torres no supone ninguna amenaza para tus soldados, concentra tu fuego primeramente en los Rumblers de escolta antes de atacar las Torres. En una de ellas encontrarás Fiends camuflados, aunque solamente lo están cuando permanecen quietos; elimínalos con rapidez y acaba con las Torres que puedan quedar.

La misión concluye con una secuencia de vídeo, en la que verás cómo el ataque aéreo de la JDA destruye la base Sprawler.

Capítulo 2: El Sello se ha roto

Comienzas la misión con un puñado de Guardians que tienen que seguir a un Voodun Sprawler en su camino hacia las montañas. Chequea tu base antes de darles la orden, porque tan pronto como lo hagas, el Voodun prisionero comenzará su camino hacia el puesto Togran. No obstante, no te entretengas demasiado porque en caso contrario, el programa te dará un mensaje de misión fallida.

Objetivo: Usar el comando Guard sobre el Voodun

Selecciona tus unidades y oprime la tecla G; con el cursor activado, oprímelo sobre el prisionero Voodun para ordenar a tus tropas que le sigan; se moverá hacia el noroeste, con tus soldados pegados a sus talones.

Objetivo: Seguir al Voodun montaña arriba

Según entras en el valle que lleva al puesto, es posible que veas algunas unidades Sprawler, incluyendo una moto Go-Go; concentra tu fuego en ella antes de atacar a cualquier otra unidad de Infantería que haya por los alrededores; sigue tras el prisionero hasta que veas el grupo de Torres. Date la vuelta con toda la rapidez que puedas, aunque es posible que sufras bajas, puesto que las Torres son extremadamente poderosas. Está claro que para alcanzar el puesto, debes idear una manera de eliminar las Torres, lo que puedes conseguir destruyendo su fuente de energía.

Puedes dejar que el Voodun se aleje por el valle; ya tienes la información que querías: la localización del puesto enemigo.

Objetivo: Construir Enforcers y usarles para localizar la fuente de energía de Togra

Centra de nuevo tu atención en la base JDA. Construye un Garaje para fabricar vehículos, en este caso Rovers. Este edificio complementará tu Cuartel, además de que lo necesitas para poder fabricar Enforcers. Necesitas estas unidades para localizar la fuente de energía de Togra y para explorar tanto terreno montañoso como puedas. Mientras tanto, usa los Guardians y los Rovers para proteger tu base, junto con las estructuras defensivas que puedas haber preparado. Asegúrate de que el suministro de energía funciona perfectamente. Te enfrentarás ocasionalmente con pequeños grupos de Rumblers que te atacarán desde el lado norte de la base; por ello, fabrica una fuerza de defensa suficiente –diez Guardians y cinco Rovers, por ejemplo– y piensa en si puedes permitirte construir varias Torres Centinela a lo largo del perímetro nor-

Dark Reign2

te de la base para eliminar los débiles ataques de la Infantería enemiga; construye, además, un Equipo de Construcción. Si los Go-gos unen sus fuerzas a la Infantería, procura eliminarles antes que a los soldados.

A continuación, fabrica al menos diez Enforcers para explorar el mapa y localizar la fuente de energía Togran; pon especial cuidado en no acercar tus Enforcers a los Go-gos que puedas encontrar por el camino; son unidades especialmente efectivas contra fuerzas aéreas, sobre todo contra los Enforcers, gracias a sus misiles gemelos.

Explora la parte más al este del mapa. Encontrarás algunos edificios neutrales así como una especie de plataforma de lanzamiento, que será el área de extracción más tarde, durante el desarrollo de esta misma misión; recuerda su localización para cuando te haga falta. Dirígete hacia la esquina más al oeste, para alcanzar tu objetivo.

Tu base en el sur no debería darte demasiadas preocupaciones; varios cañones Centinela y unos cuantos Guardians deberían bastar para de defenderla de los ataques enemigos, que no serán muy intensos.

Sigue moviendo a tus Enforcers por el lado oeste del mapa mientras continuas fabricando una buena tropa de los mismos; ataca a cualquier unidad de tierra enemiga que encuentres. Dirige a los nuevos Enforcers mediante puntos de paso para que se unan a tu primer grupo; cuantos más Enforcers uses, mejor. Cuando ambos grupos estén reunidos, muévelos a lo largo del borde norte del mapa para localizar el generador Togran en lo alto de una montaña. Por esa zona encontrarás algunas defensas Sprawler, incluyendo algunos Go-Gos; destruye éstos últimos tan pronto como puedas antes de retomar tu búsqueda o de enfrentarte con otras unidades enemigas.

Con el objetivo a la vista, selecciona tu grupo de Enforcers y elimina la estructura. Desactivarás así las Torres que abundan en el valle guardando el camino hacia el santuario de Togra, el puesto mencionado en las instrucciones de la misión.

Objetivo: Avanzar hacia el santuario de Togra

Localizado al final del valle y en su esquina más al norte encontrarás el santuario. No te acerques hasta él solamente con tus Enforcers, porque tu llegada abrirá la puerta del lugar para liberar el Technifact, artefacto muy delicado y lento que debe ser escoltado hasta el punto de extracción, para cuya tarea tus Enforcers pueden no ser suficientes.

Por lo tanto, comienza a fabricar Guardians y Rovers y envíales hacia el norte, mientras mueves a tus Enforcers para que se encuentren con este nuevo grupo; puede que encuentres algo de resistencia a lo largo del camino. Asegúrate de que tus fuerzas de ataque están bien agrupadas para disponer de la máxima concentración de tu fuego sobre el enemigo. Considera la conveniencia de dividir tus fuerzas en tres grupos de unidades distintos, con el fin de abrir tu fuego y ampliar su cobertura.

Cuando alcances el final del valle, siguiendo el camino hacia el norte, encontrarás un símbolo redondo construido sobre el suelo. Elimina a cualquier defensor Sprawler que puedas encontrar por los alrededores y aproxímate al símbolo. Verás una secuencia de vídeo, en la que el santuario se abre y libera un objeto conocido como Technifact.

Objetivo: Escoltar el Technifact hacia la zona de extracción

El Technifact es extremadamente lento; procura que tus tropas no avancen demasiado deprisa si no quieres que pierdan contacto con él. Usa el comando Guard para que tus hombres protejan el aparato, aunque mover todo el conjunto por el estrecho camino puede ser un poco engorroso; vigila de cerca la progresión de tus fuerzas, para evitar que se atasquen. Dirígete hacia el sur hasta que salgas del valle y haz volver a tu grupo al centro del mapa.

La vía hacia el punto de extracción se dirige hacia el sureste; es posible, como ya dijimos previamente, que ya hayas localizado este punto si exploraste el mapa con anterioridad gracias a tus Enforcers. Según te vayas aproximando al borde más al este, envía a tus tropas a despejar el camino y el punto de extracción en sí mismo, puesto que habrá una fuerte presencia enemiga por los alrededores. Quizá sea conveniente reforzar tu grupo produciendo más soldados y vehículos. De cualquier manera, debes eliminar a los defensores Sprawlers y llevar el Technifact hasta el punto señalado para acabar la misión con éxito.

Capítulo 3: Mermando la Manada

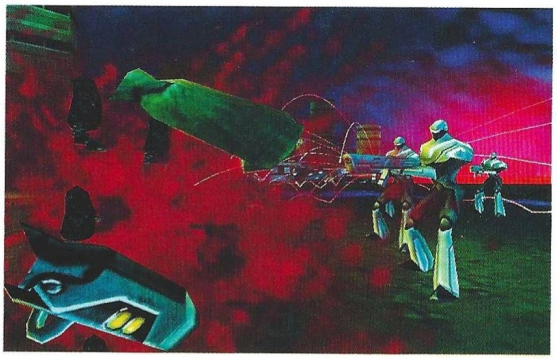
Al comienzo de esta misión cuentas con algunos Guardians, Enforcers, Rovers y Bulldogs; estos últimos son más efectivos contra la Infantería que contra vehículos o edificaciones.

Objetivo: Eliminar a todos los traidores

Avanza en la dirección en que tus tropas están mirando al principio de la partida, para alcanzar las inmediaciones de la base traidora. Puesto que vas a pelear contra fuerzas JDA, no te asombre encontrar fuerzas del mismo tipo que las tuyas. Por ejemplo, verás por primera vez a los Castigars, poderosas unidades de Infantería Pesada; concentra tu fuego sobre ellos cuanto antes para reducir tus propias pérdidas.

Hay una base Sprawler localizada al este de la posición de los traidores, pero no te acerques demasiado a ella; es demasiado poderosa y está demasiado bien armada para ti, al menos por el momento. En vez de eso, concéntrate en eliminar a todas las unidades traidoras. Verás una secuencia de vídeo que te indicará que los enemigos intentarán dejar la base usando una lanzadera que hay cerca de allí; tienes que evitarlo a toda costa.

Puedes localizar la lanzadera al noreste de la base que acabas de atacar; el tiempo es crítico, y se te avisará de ello



cuando alguno de los traidores consiga embarcar. Cuando alcances la localización, dirige tu fuego contra la propia lanzadera; una vez que esté destruida, verás una secuencia de vídeo que te centrará en una montaña al este de allí. Refuerzos enemigos avanzan a través del valle; si puedes conseguir que el generador de campo de iones vuelva a funcionar, colocando una Instalación Solar en cada uno de los lados del barranco, podrás parar a los refuerzos. Llegarán tres Equipos de Construcción para que puedas comenzar a edificar tu base.

Objetivo: Construir una Instalación Solar a cada uno de los lados del Generador de Campo de Iones

Edifica tu base, usando un Equipo de Construcción para levantar el Centro de Mando, otro para construir una Refinería junto al yacimiento de Taelon cercano, y el siguiente para fabricar una o dos Instalación Solares para dar energía al conjunto. Construye después un Cuartel y un Garaje; si es necesario, fabrica más Equipos de Construcción.

No intentes aventurarte hacia el oeste, puesto que la base enemiga está bien armada y protegida. Una vez que hayas construido tu Cuartel y tu Garaje, puedes comenzar a mejorar todos tus edificios para poder fabricar Bulldogs, tanques antipersonales, y Castigars, unidades de Infantería Pesada antivehículos. Deberías edificar también un Control Aéreo que te permitirá la fabricación de aviones Blackstar en el Garaje. Mientras vas produciendo una mezcla adecuada de unidades, procura proteger el perímetro de tu base con Torres Centinela; además, puedes explorar al este de la misma y colocar un par de Torres en la entrada del puente; de paso, podrás encontrar nuevos yacimientos de Taelon.

La fuerza de ataque del enemigo llegará desde el este, cruzando el puente, y desde el norte, es decir, desde el valle que contiene los refuerzos Sprawlers. Ocasionalmente, verás Vooduns entre las tropas enemigas; acaba con estos sanadores lo antes posible.

Cuando tengas un ejército decente, comienza a explorar el lado oeste del mapa, donde encontrarás dos nuevas fuentes de Taelon: una a lo largo del borde más al oeste, casi en el medio, y la otra cerca de la base de los traidores, también en el lado oeste. Crea Refinerías en ambos yacimientos para aumentar tus recursos, pero defiéndelas con dos o tres Torres Centinela cerca de cada una de ellas si no quieres verlas desaparecer rápidamente; también es prudente mover tu Cuartel y tu Garaje a esta segunda localización, para poder atajar con mayor rapidez los ataques que se produzcan en tus bases al norte y al sur. Bien reciclas los edificios para recuperar algo de Taelon, bien construyes otros nuevos; tú mismo.

Defenderte de los ataques del enemigo no debería darte mucho problema, siempre y cuando mantengas tus instalaciones bien surtidas de energía y repongas las Torres Centinela que puedas perder. Es una buena idea dejar un grupo de Guardians y de Castigars en cada Refinería, ajustados en modo de Defensa, para defenderlas de cualquier incursión enemiga.

En el momento en el que dispongas de un gran ejército, deberás pensar en atacar la base Sprawler que se encuentra al oeste. No ataques desde dos ángulos; hay demasiadas Torres de Defensa como para hacer eso. Es mejor que combines tu fuerza en un solo grupo, aunque mantengas su agrupación según la naturaleza de cada unidad, y concentres todo tu fuego en una determinada área de la base enemiga. Intenta eliminar todas las defensas pasivas en ese punto antes de entrar en contacto con las tropas y los edificios Sprawlers.

Puedes atacar desde el punto norte primero, es decir, desde el oeste de la base de los traidores, y abrirte camino hacia el interior de las instalaciones. Mientras tanto, continua produciendo unidades militares para reforzar tu ejército; puedes utilizar el menú de puntos de paso para enviarles hacia la batalla directamente. Cuando hayas limpiado un área de Torres y unidades, ataca los edificios; sigue avanzando hacia el sur y machacando la base enemiga, hasta conseguir la victoria. Luego, te resultará muy fácil edificar a ambos lados del barranco las Instalaciones Solares que darán energía al campo de fuerza de iones. Misión cumplida.

Capítulo 4: Mundo Subterráneo

Comienzas en la esquina más al sur del mapa, con algunos Guardians, Rovers, y una pareja de Psi-Techs, que pueden curar a tus unidades, pero no restaurar sus escudos. Mantenles en la retaguardia de tu grupo, asignándoles a un diferente grupo de control, no al mismo de los Guardians o de los Rovers.

Objetivo: Alcanzar la entrada al Templo de Togra

Dirígete hacia el norte siguiendo el camino; encontrarás algunos Rumblers y eventualmente un poderoso Judas de los Sprawlers. Muévete cuidadosamente, intentando no atraer demasiados enemigos a la vez; después de cada combate, retírate y espera a que los escudos dañados de tus unidades se regeneren. Usa además a los Psi-Techs para sanar cualquier daño que haya atravesado los escudos de tus tropas.

Continua avanzando por el camino subterráneo hacia el oeste y hacia el norte. Encontrarás más Infantería enemiga; concentra todo tu fuego en los Judas que puedan aparecer, antes que en las otras unidades enemigas. Según te acerques a la esquina noroeste, aparecerán algunos refuerzos, consistentes en más Guardians, Rovers y un Psi-Tech, estacionados en una pequeña sala que se convertirá más tarde en el punto de extracción de la misión. Combina tus fuerzas en una sola, aunque los Psi-Techs deben seguir marchando en retaguardia. Localiza el camino al este, cerca de

Dark Reign2

donde encontraste a los refuerzos, y entra en el Templo de Togra, flanqueado por dos ominosas estatuas.

Objetivo: Encontrar y recoger el Technifact

Desciende por la rampa que hay tras la entrada al Templo. Una secuencia de vídeo te mostrará a fieles enloquecidos saliendo de las salas. Harán explosión una vez se encuentren cerca de tus unidades, así que elimínales antes de que alcancen a tu grupo, y explotarán sin causarte daños. Cuando el vídeo acabe, pronto encontrarás un grupo de Suicidas Togran; mantén a tus unidades en sus posiciones y concentra todo tu fuego en un Suicida antes de pasar al otro.

Al igual que hiciste a la hora de entrar en el Templo, muévete con cautela. Los Suicidas aparecen por todas partes, así que es más prudente moverse más bien despacio para no atraer demasiados a la vez. Párate cuando veas un o más de ellos, elimínale o elimínales y sigue avanzando.

Eventualmente, llegarás a una intersección con tres direcciones. Dos de los caminos llevan a pequeñas salas que contienen una especie de teletransportadores. El camino del noreste, sin embargo, te llevará a la sala que estás buscando. Toma esa dirección y observa un corto túnel a la izquierda; en su interior, hay un generador de energía Togran, similar al que viste en la segunda misión; destrúyelo antes de continuar tu marcha. Llegarás a un segundo túnel a la izquierda; mete tus unidades por él y observa los pilares Togran, devastadoras Torres ahora inofensivas, puesto que has suprimido su fuente de energía.

Más Suicidas Togran saldrán por el pasillo que flanquean los pilares; elimínalos antes de entrar. Al final de este pasillo se encuentra el Technifact. Una secuencia de vídeo te mostrará, según te vayas aproximando, a tus fuerzas apoderándose del aparato, pero las estatuas que bordean el pasillo cobrarán vida y un nuevo grupo de Suicidas Togran irrumpirá en la sala. Las estatuas, que representan al Barón Samedi, son demasiado poderosas como para que te enfrentes a ellas; en cuanto tomes nuevamente el control, mueve a tus tropas al portal del final de la habitación, y colócalas, junto con el Technifact, en el teletransportador.

Objetivo: Transportar el Technifact al punto de evacuación

Volverás a aparecer en la entrada del Templo. Organiza tus tropas rápidamente y dirígete hacia la sala donde encontraste a los refuerzos, que ahora es tu punto de extracción. Procura no dejar al Technifact demasiado atrás de tus unidades; más Suicidas surgirán del Templo en un esfuerzo por destruir el aparato. Lo mejor es que lo muevas a la vanguardia de tu tropa, dejando que la retaguardia se ocupe del enemigo. Una vez que hayas llevado el Technifact hasta el punto designado, la victoria es tuya.

Capítulo 5: Un Mar Rojo

Esta misión comienza en el mar, y cuentas con Cruceros de Patrullas, Enforcers, Blackstars, Rovers y tres Equipos de Construcción.

Objetivo: Encontrar el lugar del accidente antes que los Sprawlers

Tu tiempo está limitado, así que ponte en marcha con rapidez. Muévete por el agua hasta la primera costa que localices; desembarca a tus unidades y explora hasta que encuentres el yacimiento de Taelon. Usa un Equipo de Construcción para construir el Centro de Mando, otro para construir la Refinería y el tercero para edificar un par de Instalaciónes Solares que doten de energía a tu pequeña base.

Tienes una nueva opción de construcción, el Muelle, que debes levantar tan pronto como te sea posible a lo largo de la costa al sur. Los Sprawlers enviarán Hydrofoils a lo largo de esta costa, por lo que debes fabricar seis o siete Cruceros de Patrullas para defender las costas de tu base, especialmente la zona más al oeste junto al yacimiento de Taelon.

Cuando comiences a mejorar tus edificios, todos hasta el nivel 2, empieza a producir algunas Torres Centinela y Relámpago, colocándolas alrededor de tu base; sitúa estas últimas al borde más al norte de la misma, de modo que den cobertura al yacimiento de Taelon. No gastes excesivos recursos en estas Torres; construye un número suficiente para proteger tu base contra un ataque sorpresa de Aviación o de Infantería.

Acabadas las mejoras de tus edificios, empieza a fabricar una mezcla de Guardians, Enforcers, Castigars, Rovers y Bulldogs. Dirígete al este y localiza un nuevo yacimiento de recursos que está defendido por un pequeño grupo de enemigos, incluyendo algunos Go-Gos. Mantén a tus Enforcers alejados de ellos y elimina todas las unidades del adversario. Después, construye una nueva Refinería, y defiéndela con Torres Centinela y Relámpago o con tus unidades, o, mejor, con una mezcla de ambas.

Cuando cuentes con suficientes recursos, edifica un Control Aéreo y mejóralo hasta el nivel 2 para poder producir Strikers, poderosos bombarderos aéreos, desde el Garaje. Complementa tus fuerzas terrestres con varios Blackstars y Strikers. Si puedes permitirte el gasto, es una buena idea levantar un segundo Garaje para acelerar tu producción de vehículos.

Esta es la primera misión en la que podrás construir el Radome, una estructura JDA especial que puede crear ataques aéreos. Durante ésta, dispones de Minas Vulcan y de Bots de Asalto, ambos muy efectivos. Solicita un ataque aéreo y úsalo cuando te aproximes al bloque de unidades Sprawlers que hay cerca de la línea de las grandes Torres.

La base enemiga se halla en la esquina más al norte del mapa; des-

pués de que hayas recobrado el avión accidentado y el Technifact, debes aventurarte dentro de la base para alcanzar el aeródromo del enemigo. Piensa en despejar los alrededores de la base usando tus unidades aéreas; después, produce un buen grupo de Cruceros de Patrullas, explora la línea de la costa y elimina cuantos Wharfs e Hydrofoils te tropieces. Explora igualmente el área al norte del lugar del accidente y destruye las Torres Sprawlers que hay cerca del puente, puesto que muy pronto pasarás por aquí.

Una vez que cuentes con una poderosa fuerza, compuesta por una adecuada mezcla de unidades terrestres y muchas unidades aéreas de apoyo, dirígete al lugar del accidente, en el área más al suroeste del mapa. Mediante una secuencia de vídeo, verás cómo el Technifact es recuperado, y se te propondrá un nuevo objetivo.

Objetivo: Proteger la Pieza Togran y llevarla al Aeropuerto para transportarla

Dirígete al norte del lugar del accidente y cruza el puente. Encontrarás nuevos yacimientos de Taelon, que debes explotar de inmediato. No hay necesidad de abalanzarte sobre el Aeródromo, de todos modos. Construye antes un buen ejército, dando la prioridad a las unidades aéreas, antes de moverte hacia la base Sprawler y su aeropuerto, más al norte ambos.

Es posible colocar el Technifact en el aeropuerto sin destrozar demasiado la base enemiga. Envía a tus unidades de tierra y solicita un ataque aéreo para destruir los grupos de Infantería Sprawler o para eliminar alguna molesta Torre. Machaca las Torres antiaéreas y cepíllate a las unidades terrestres mediante tus unidades aéreas. Mientras tus tropas se encargan de los defensores, coloca el Technifact en el aeropuerto. Cuando éste alcance la plataforma de lanzamiento, la victoria será tuya.

Capítulo 6: Interrogatorio

Cuentas con Guardians, Enforcers, Castigars, Bulldogs y tres Equipos de Construcción para empezar esta misión. El teletransportador amarillo, al que escoltarás a Booda Shoun más tarde durante el desarrollo de esta misma misión, se halla justo detrás de tu fuerza inicial.

Objetivo: Infiltrarse en la base Sprawler y capturar a Booda Shoun; escoltarle hasta el teletransportador amarillo

Avanza hasta que localices el yacimiento de Taelon a lo largo del ramal izquierdo. Organiza tu estructura militar al norte del yacimiento y pon en marcha tus Constructions Rigs. Edifica un Centro de Mando, una Refinería, adyacente al Taelon, un par de Instalaciónes Solares y un Cuartel. Fabrica tres Equipos de Construcción más, para otro Cuartel, un Garaje y un Control Aéreo. Mejora todas tus estructuras según te lo vayan permitiendo tus recursos. Estaría bien que experimentases un poco con el Radome y la Instalación de Recuperación, o con el nuevo teletransportador.

Hay dos yacimientos adicionales de Taelon cerca de tu base inicial, pero necesitarás un ejército adecuado para proteger tus instalaciones allí. El yacimiento más sencillo de controlar se encuentra en la parte superior de una rampa justo al noroeste de tu base. Construye una Refinería allí y defiéndela con Torres Centinela y Relámpago; envía allí algo de tropa terrestre también.

Antes de reclamar la tercera fuente de Taelon, prepara tu ejército. Los ataques de los Sprawlers pueden venir desde el norte, el sur o el este, así que rodea tu base con un perímetro de campos de fuerza, con Torres Centinela detrás de los haces del campo; como alternativa, puedes colocar simplemente varias Torres alrededor de la base.

Procura fabricar una mezcla de fuerzas, incluyendo en ella Guardians, Enforcers, Castigars, Bulldogs, Growlers, Blackstars y Strikers. Coloca también al menos un Warden en tus terrenos, como protección contra las trampas Sprawlers.

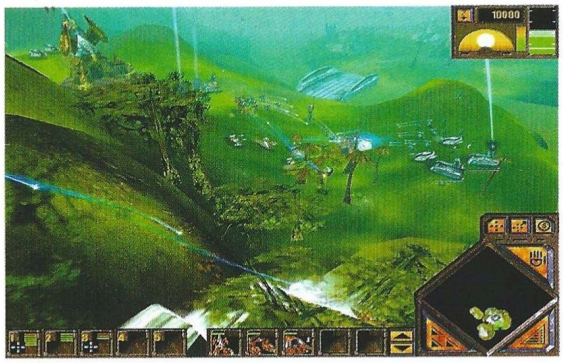
Cuando poseas una fuerza adecuada, investiga el camino al este de tu base inicial. Descubrirás la tercera fuente de Taelon. Booda Shoun se encuentra cerca de un altar en la esquina sureste. En el momento en que intentes aproximarte a la base enemiga desde el oeste, desde el centro del mapa, el Comando JDA te informará de que ésta se encuentra muy bien defendida y de que, probablemente, un asalto militar no tendría éxito. Por desgracia, el Comando JDA está en lo cierto. Por eso, en vez de intentar un ataque, fabrica un Shadowhand; escóltale y localiza una unidad de Infantería enemiga; con tu espía seleccionado, coloca el cursor sobre la unidad enemiga para disfrazar a tu hombre.

Entra en la base y dirígete hacia el sur; nadie te atacará gracias a tu disfraz. Sigue avanzando hacia el sur y acabarás subiendo por una rampa, más allá de la cual se encuentra el altar, protegido por varios Judas. Si cuentas con un Radome, pide un ataque aéreo para eliminar a la escolta de Booda Shoun; tranquilo; a este último no le puedes matar.

Objetivo: Llevar a Booda Shoun hasta el teletransportador amarillo

Coge a Booda Shoun y desanda tus pasos para salir de la base enemiga. Un Disruptor puede descubrir a tu espía; si así fuera, sigue moviendo a Booda Shoun hasta sacarle de la base, sin hacer caso de los esfuerzos de los Sprawlers para detenerte. Cuando alcances a tus tropas, justo fuera de la base, devuelve el fuego y retorna a tu propia base al suroeste. Coloca al cautivo en el teletransportador y misión cumplida.

Dark Reign2



Capítulo 7: Inferno

Una nueva unidad, el Mastiff, te acompaña al comenzar esta misión. Sé cuidadoso cuando emplees esta poderosa arma de artillería; puedes causar tanto daño a tus propias unidades como podría hacerlo el enemigo. Es prudente asignarle su propio grupo de ataque, de modo que puedas darle órdenes o ajustar su modo de comportamiento con independencia del resto de las unidades.

Objetivo: Destruir el edificio que camufla el laboratorio en el cuadrante norte

Mueve tus unidades y cuatro Equipos de Construcción hacia el noroeste hasta que localices el yacimiento de Taelon. Construye un Centro de Mando, una Refinería y un par de Instalaciones Solares, junto con un Cuartel y un Garaje. Fabrica algún otro Equipo de Construcción y edifica un Control Aéreo y una Instalación de Recuperación.

En el norte del yacimiento de Taelon tendrás que eliminar a unas pocas unidades de Infantería enemiga, antes de que puedan atacar tus instalaciones. Tan pronto como te sea posible, rodea tu base con Torres Centinela y Relámpago y, cuando dispongas de ella, compleméntalas con un par de Torres de Defensa, muy poderosas aunque casi dos veces y media más caras. Coloca Psi-techs cerca de todas ellas para que se ocupen de reparar los posibles daños que sufran. Establece protección a lo largo de las carreteras que entran en tu base desde el norte, este y sureste.

Espera ataques de los Sprawlers desde todas las direcciones; unas pocas Torres en cada esquina deberían de ser suficientes para contener la mayoría de ellos. Ocasionalmente, pueden enviar contra ti un cañón Thunder, unidad de artillería con un alcance superior al de tus Torres; procura eliminarlo con tus unidades aéreas antes de que cause demasiados daños.

Antes de comenzar a buscar nuevas fuentes de Taelon, mejora todos tus edificios y comienza a producir tu mezcla favorita de unidades en buen número. Necesitarás un buen ejército para poder reclamar y defender los nuevos yacimientos. No procedas apresuradamente, o no podrás derrotar a las tropas Sprawler, lo que no te traerá ninguna buena consecuencia. Procura dotarte de algún Warden en tu grupo, porque los enemigos han minado todas las carreteras. Úsalos también para investigar los yacimientos de Taelon antes de acercarte a ellos, por si acaso...

Hay dos yacimientos cercanos a tu base, pero ambos están bien protegidos por unidades y puestos avanzados Sprawler. En la parte superior del borde de oeste del mapa, encontrarás un yacimiento protegido por unidades y por Torres de Defensa. Utiliza el Mastiff para dañar o eliminar completamente las Torres, y envía a Growlers y Strikers para que acaben con las Torretas y vehículos restantes y, finalmente, envía Bulldogs, Guardians y Castigars para que se encarguen de la Infantería.

Cuando hayas edificado la Refinería en este punto, protégela con Torres Centinela, Relámpago y de Defensa; los Sprawlers atacarán seguramente desde el norte, así que, a menos que quieras proteger tus instalaciones con unidades de tierra, construye las suficientes Torres como para parar los ataques, sean del tipo que sean.

Avanza hacia el este y encontrarás Go-Gos y tanques Scorpion; utiliza el Mastiff en combinación con los Growlers para acabar con ellos rápidamente. Encontrarás el yacimiento de Taelon justo al noroeste de los vehículos; protégelo y erige una Refinería. Si sigues más al este, descubrirás nuevas fuentes de recursos. Por cada Refinería que construyas, protege la zona con un mínimo de tres a cuatro Torres; siempre será más barato que reconstruir las Refinerías...

En un determinado momento, el Comando JDA te informará de que los Sprawlers están combinando sus fuerzas y convergiendo sobre ti. Si tienes suficientes Torres protegiendo tu base principal y el resto de tus Refinerías, no tendrías excesivos problemas. Cuando veas al enemigo, utiliza a tus Blackstars y Strikers para apoyar en las labores de defensa.

Construye una buena fuerza militar, mezclada como siempre en las proporciones que prefieras y con unidades de todo tipo, y comienza a abrirte camino hacia el lado oeste del mapa. Asegúrate de que incluyes unos cuantos Watchmen en tu grupo; les necesitarás cuando recobres el Technifact. Añade también un par de Warden para detectar las trampas enemigas. Según ya habrás visto en el minimapa, las señales de radar indican las cuatro estructuras potenciales. Comienza por acercarte a la que te queda a la izquierda, eliminando la resistencia que puedas encontrar y moviéndote cautelosamente.

Cada señal de radar indica un edificio que debes destruir; cuando ataques este primero con tus fuerzas, explotará sin revelar nada en su interior; no es el edificio que estamos buscando, no contiene el laboratorio enemigo. Continúa hacia el este por el borde norte del mapa y prepara tu fuerza al noroeste de la segunda señal de radar. Unas pocas Torres, varias unidades de tierra y un par de trampas protegen el lugar, que, realmente, esconde el laboratorio que nos interesa...

Quédate atrás y espera la embestida de los Sprawlers, para irles eliminando según vayan subiendo por la rampa. Mueve tu Warden cerca de la base para localizar las posibles trampas que pudiera haber y haz que tus tropas las destruyan. Destruye la estructura, acción que disparará una secuencia de video en la que podrás ver el Technifact. Coloca éste al frente de tu tropa y vuelve hacia tu base por el camino del norte, ya despejado; de este modo, tus unidades podrán defender la retaguardia del chisme.

Sigue por el lado este del mapa, lejos de los peligros del oeste inexplorado, hasta que llegues a tu base en el sur. Debes esperar algunos ataques enemigos, como es lógico. Una vez en tu base, entra en ella y produce, si

tus recursos lo permiten, nuevas unidades militares, antes del empujón final hacia el punto de extracción.

Verás que dicho punto, una Lanzadera, está protegido por un bloque de unidades Sprawler de todas clases, incluyendo su superarma, el Juggernaut. Mantén el Technifact bien alejado de este arma; si explota, barrerá todo cuanto esté cerca de él. Lo suyo es que envíes a tus Strikers contra él, sobre todo si está rodeado por unidades amigas; cuando explote, se llevará por delante unas cuantas de tus unidades, pero hará lo propio con las suyas; es la mejor manera de volver sus efectos contra los propios Sprawlers.

Eliminados los enemigos que protegían el punto de extracción, coloca en él el Technifact y se acabó la misión.

Capítulo 8: Bárbaros en las Puertas

La misión comienza con una base JDA a pleno rendimiento. Dispondrás de un Centro de Mando, una Refinería y otras estructuras de producción militar. Un número en la esquina superior izquierda de la pantalla, que comienza por doce, te indicará el número de Lanzaderas que quedan por aterrizar. Debes rescatar nueve, lo cual quiere decir que puedes olvidarte de tres. Comienzan a llegar a los pocos minutos de empezar la misión, así que no tienes tiempo que perder.

Objetivo: Proteger al menos nueve de las Lanzaderas que irán llegando

Las naves llegan desde cuatro puntos: suroeste, noroeste, oeste y norte. Las señales de radar en el minimapa te indicarán las áreas. GoGos , Torres Sky Sweeper y Torres de cañón enemigas protegen las zonas; no solamente el área que marca la señal de radar, sino también la ruta que las Lanzaderas siguen para llegar a la plataforma de aterrizaje al oeste de tu base. Para protegerlas, debes eliminar todas o gran parte de las Torres Sprawlers, con objeto de que puedan navegar con tranquilidad. Todas ellas llegan desde puntos aleatorios en las direcciones citadas, con lo que nunca sabrás cuál será la ruta que seguirá la siguiente nave; por tanto, tendrás el problema a la hora de elegir qué zona despejas antes. De todos modos, también tienes la opción de salvar la partida a menudo y volverla a cargar si la Lanzadera toma una ruta que no hayas podido despejar aún...

La ruta del suroeste es la más cercana a tu base y no deberían de hacerte falta demasiadas unidades para despejarla, aunque ,desde luego, sí más que con las que empezaste. Produce más Guardians y Rovers mientras mejoras tu Centro de Mando; envía tus unidades al suroeste y despeja esa ruta tanto como te sea posible.

Las otras rutas cruzan las masas de agua. Utiliza el Muelle para proteger la línea de tu costa y piensa en producir Dreadnoughts para bombardear las Torres Sprawlers desde el agua. Mejora tu Cuartel y tu Garaje; además, fabrica un Control Aéreo tan pronto como te sea posible, mejóralo cuanto antes y concéntrate en la producción de Blackstars y Strikers. Mientras fabricas Enforcers, puede que te venga bien un segundo Garaje para acelerar la construcción de unidades aéreas.

Hay dos campos de Taelon adicionales bastante cerca de tu base inicial. El más cercano se halla al oeste; envía allí un Equipo de Construcción en cuanto puedas y edifica rápidamente una Refinería; construye Torres defensivas al oeste para protegerla del inevitable ataque Sprawler, que se producirá en esa dirección y con tropas de tierra. El segundo yacimiento más cercano se encuentra al norte de tu base, cerca del borde noreste del mapa. Cuando decidas construir una Refinería en ese punto, debes protegerla con unidades militares y Torres de todo tipo, incluidas las antiaéreas. No dejes tu instalación sin proteger o pagarás el precio de tu despiste; la IA de los Sprawlers es perfectamente capaz de detectar su vulnerabilidad y proceder en consecuencia.

Según decíamos antes, despeja primero el lado suroeste. No es imprescindible que elimines todas las Torres; con que hagas desaparecer las más peligrosas junto con las unidades antiaéreas que pueda haber por allí, será suficiente.

Las rutas del noroeste y del norte son las dos siguientes más fáciles de despejar (un poco más sencilla la del norte). Utiliza una horda de unidades aéreas, compuesta por Strikers, Blackstars y Enforcers, para machacar las Torres. Si consigues colocar tus Dreadnaughts a distancia de tiro, te serán de gran ayuda. Coloca a tus Enforcers en su propio grupo de ataque, y úsales para ataques desde los flancos cuando los Strikers comiencen a bombardear; recuerda que los Enforcers son unidades muy vulnerables frente al fuego antiaéreo.

Cuando explores y despejes la ruta del noroeste, descubrirás un nuevo yacimiento de Taelon, así como más unidades y Torres Sprawler. Incluso es posible que tengas que vértelas con un Juggernaut, un poderoso vehículo que carece de armas, pero que causa daños devastadores cuando explota, ya sea voluntaria o involuntariamente. Mantén el área al oeste de tu base y la segunda Refinería con una buena línea de visión; rodea el yacimiento con un campo de fuerza y con Torres De Defensa para intentar evitar la amenaza cuanto antes.

Cuesta mucho trabajo despejar las cuatro rutas de las Lanzaderas. Si te gusta apostar, puedes elegir solamente tres y esperar que la cuarta no se use. Procura que tus Recolectores no paren de trabajar, bien protegidos por Torres y por Psi-Techs, para que éstos reparen las Torres con rapidez, de modo que puedas construir un buen número de unidades militares para asaltar la mayoría de las rutas y despejarlas cuanto antes mejor. Construye también un Radome y usa ataques aéreos para combatir a los Sprawlers.

Una vez que nueve naves hayan alcanzado su destino, la misión estará ganada.

Dark Reign2

Capítulo 9: Políticos Corruptos

Tendrás que enfrentarte con un límite de tiempo en esta misión, así que más vale que te prepares para trabajar rápidamente. Se trata de que controles tres puntos del mapa, puntos críticos que te permitirán eliminar a todos los Senadores que salen de una reunión. Algunos intentarán huir a pie mientras que otros lo harán en una limusina.

Objetivo: Eliminar a todos los Senadores antes de que escapen

Puedes usar tu fuerza inicial para explorar al oeste y localizar una fuente adicional de Taelon; construye una Refinería lo antes posible, y asegúrate de que la proteges contra ataques aéreos provenientes del este con Torres Relámpago y Torres de Defensa. Más lejos, al noroeste, descubrirás un pequeño puesto avanzado con un Cuartel y varias Instalaciónes Solares. O bien te tomas el tiempo para crear una fuerza mayor o intentas despejar este pequeño asentamiento con tu fuerza inicial. Si decidieras quedarte dentro de tu base, asegúrate de producir Torres Relámpago y de Defensa en cada entrada de la base para repeler los ataques aéreos.

Edifica y mejora tu Centro de Mando, Cuartel, Garaje y Control Aéreo. Construye una tropa mixta de tanques, con Bulldogs y Growlers, unidades aéreas de todos los tipos, e Infantería, para despejar todos los puntos críticos en manos de los traidores. El tiempo es extremadamente importante; debes despejar cada punto cuanto puedas dentro del límite que te dan. Una vez que los Senadores salgan de su reunión, necesitarás centrar toda tu atención en ellos para eliminarles antes de que escapen, así que no tendrás mucho tiempo para dedicar a las otras fuerzas de los traidores.

Explora el otro punto crítico cerca del puesto avanzado enemigo del noroeste para localizar un Garaje y algunos Generadores Atómicos. Mientras vas explorando, sigue produciendo más unidades; de ese modo, cuanto estés listo para asaltar el siguiente punto crítico, tendrás muchas tropas disponibles en tu base. Ten mucho cuidado cuando destruyas los Generadores Atómicos; sus explosiones son tremendamente potentes y es posible que pierdas muchas unidades si estás dentro del radio de la onda expansiva. Durante los ataques contra las estructuras de los traidores es asimismo importante mantener a tus unidades desperdigadas, con el fin de minimizar las bajas producidas por los ataques aéreos.

Acuartela una fuerza mixta en cada punto crítico que vayas despejando; piensa también en mover hacia allí Equipos de Construcción para edificar campos de fuerza y Torres De Defensa para ayudar a la protección de la zona. Sigue la carretera al este de tu base y elimina a los traidores que se encuentran en los alrededores del punto crítico final; la reunión de los Senadores estará tocando a su fin en este momento. Salva tu partida en cuanto acabe, o un poco antes, de modo que puedas reajustar tu estrategia si fallas a la hora de eliminar a todos ellos.

Si permaneces en los puntos críticos, no tendrás problemas para eliminar a los traidores; asegúrate de que asaltas también las limusinas, que transportan más de un Senador.

Objetivo: Eliminar todas las unidades enemigas cerca del edificio de la Commonwealth

No gastes todo tu Taelon ni tus unidades militares eliminando a los Senadores; otro objetivo te está esperando ya. Tus órdenes son destruir todas las unidades y Torres que rodean el edificio de la Commonwealth, situado casi en el centro del mapa. Tómate tu tiempo para preparar un gran ejército; piensa en construir Mastiffs y apóyales con Infantería, tanques y unidades aéreas.

El edificio en cuestión está rodeado por unidades y defendido por Torres De Defensa y Relámpago en cada esquina. Utiliza la Artillería y los ataques aéreos para eliminar las Torres. Despeja el camino para tus unidades aéreas y lánzate al asalto del resto de las fuerzas enemigas; a continuación verás una secuencia de vídeo y la misión estará cumplida.

Capítulo 10: El Final del Héroe

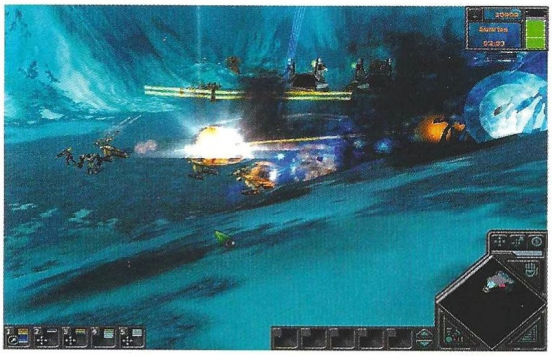
Comienzas en el área más al sur del minimapa, contando con el Shadowhand especial Omega, a quien debes mantener seguro entre tus tropas por ahora.

Objetivo: Hacer que el Shadowhand entre por el Portal Togran

Empieza esta misión como tantas otras, construyendo todas las estructuras necesarias para que tu base funcione perfectamente, mejorándolas a continuación. Desde luego, lo mínimo es edificar un Centro de Mando, un Cuartel, un Garaje y un Control Aéreo. También puede resultarte útil contar con una Instalación de Recuperación para mantener a tus tropas en buen estado de salud y, además, para reparar los daños que sufran las Torres de Defensa que deberás colocar alrededor de tu base. Una Radome sería también muy práctica para castigar a los enemigos con ataques aéreos. Y, si alcanzas la cima del árbol de la tecnología, podrás edificar la fábrica para producir la arma definitiva de la JDA, la Sky Fortress.

Comienza a recolectar el Taelon cercano. Hay un segundo yacimiento cerca, al oeste, protegido por Infantería Sprawler y sus francotiradores, las Skulks. Envía hacia allí tropas tan pronto como tengas suficientes disponibles; intenta producir muchas, para eliminar la presencia enemiga con tan pocas bajas como sea posible. Despejado el terreno, construye una segunda Refinería.

Antes de que comiences a ponerte agresivo, deberías de rodear el perí-



metro de tu segunda base con Torres De Defensa y Relámpago; colócalas al oeste, protegiendo el yacimiento de Taelon, al norte y al este. Si cuentas con una Instalación de Recuperación, construye unos cuantos Psi-Techs y ponles cerca de cada grupo de torretas para que reparen los daños que sufran. Asegúrate de que mantienes un suministro de energía continuo y suficiente para todas las Torres, a base de Instalaciónes Solares o mediante un Generador Atómico.

Cuando hayas acabado de instalar tus defensas y tengas una buena fuerza mixta, será hora de apoderarse de otra fuente de Taelon. Explora al este de tu punto inicial hasta que encuentres un teletransportador público. Envía unos cuantos Castigars a través de él y les observarás aparecer hacia el noroeste, a lo largo del borde oeste del mapa. Elimina a los Sprawlers que vigilan la salida del teletransportador y manda más unidades a través del mismo.

Explora la banda de tierra que hay al sur y encontrarás más enemigos. Derrótales y establece una nueva Refinería aquí, dotándola igualmente de medidas defensivas.

Tómate tu tiempo para examinar con algo de detenimiento la esquina sur del mapa, antes de lanzarte hacia la esquina noroeste, el corazón de la base Sprawler. Monta tu fuerza de ataque incluyendo un par de Wardens, puesto que el enemigo ha llenado de trampas el área boscosa que hay al sur. En la esquina sur, elimina a los enemigos y monta otra Refinería, que igualmente deberás defender con todo tipo de Torres.

A estas alturas, deberías tener una respetable cantidad de Taelon fluyendo y una fuerza militar de tamaño considerable. Usa las Torres Cámara, para localizar anticipadamente al enemigo y, sobre todo, a sus Juggernauts, que dejarán tu base lisa como la palma de la mano si les dejas acercarse lo suficiente.

Tu misión es escoltar al Shadowhand hasta el Portal Togran, fuertemente defendido por el adversario. En este momento podrías usar la capacidad mimética del Shadowhand y deslizarte hasta el objetivo, pero no resulta una buena solución. Para empezar, tendrías que evitar a los Disruptors, que pueden descubrir tu engaño, y, para continuar, dejar a los Sprawlers donde están dificultaría mucho tu tarea en la segunda parte de esta misión. Por lo tanto, lo mejor que puedes hacer es aniquilar al enemigo antes de entrar en el Portal.

Una ruta óptima es la que te ofrece el lado este del mapa. Y ello, no sólo porque está relativamente limpio de enemigos, sino porque puedes ir descubriendo nuevos yacimientos de Taelon, todos ellos sin defender por los Sprawlers. Así pues, despeja este sector y envía Equipos de Construcción para edificar nuevas Refinerías, que, como siempre y por si acaso, debes rodear con defensas pasivas. Mueve tu fuerza de ataque hacia la esquina noreste; debería estar compuesta por una mezcla adecuada de unidades de todos los tipos, acompañadas por Psi-Techs e, incluso, por una Sky Fortress, aunque su precio puede hacer aconsejable invertir esos fondos en una buena cantidad de unidades más baratas; lo que más te apetezca. Si tienes suficientes fondos, es una buena idea agregar Equipos de Construcción a tu fuerza con el fin de edificar Torres Cámara para dar línea de visión a los Mastiffs, tu Artillería Pesada.

La base Sprawler se encuentra en la esquina norte del mapa. Una vez que hayas alcanzado el borde norte del mismo, muévete hacia el noroeste hasta que tengas a la vista su perímetro defensivo; mantén a tus unidades aéreas seguras tras tus tropas de tierra y elimina las Torres con los Mastiffs. Presta especial atención a la hora de destruir los Generadores Atómicos y la Instalación del Juggernaut, para no dañar a tus propias tropas con las fuertes explosiones. Cuando hayas acabado de limpiar la base Sprawler, localizarás el Portal Togran en su parte trasera. Conduce al Shadowman Omega hasta allí, y una vez que haya entrado por el Portal, se te presentará un nuevo objetivo.

Objetivo: Construir tres Generadores Atómicos en las localizaciones designadas

Antes de que comiences a preocuparte por los Generadores Atómicos, explora el borde oeste del mapa para encontrar un gran yacimiento de Taelon. Puedes llegar hasta él yendo al oeste de la base enemiga destruida o a través de teletransportadores; podrás encontrar igualmente más recursos en el centro del mapa. Comprueba que has incluido Wardens en tu grupo por si hubiera trampas en estas zonas. Tómate tu tiempo para recolectar el Taelon , porque necesitarás una buena cantidad (2.000 sólamente para los tres Generadores Atómicos). Refuerza tus tropas, pero no agotes el límite de unidades para poder colocar en tu nueva base Torres de todos los tipos; debes protegerte de los ataques enemigos a toda costa.

Si andas corto de dinero, comienza a reciclar viejas Refinerías e incluso Torres de tu base principal, porque no son de esperar ataques Sprawler en tus antiguos dominios. Envía Equipos de Construcción a cada localización para construir los Generadores Atómicos y construye Torres Relámpago en el lado sur de cada uno de ellas; construye también Torres de Defensa por si las tropas enemigas consiguieran desembarcar con éxito desde sus transportes aéreos. De todos modos, si colocas suficientes Torres Relámpago, les destruirás en el aire dentro de sus propias naves.

Después de instalar las Torres, edifica los Generadores Atómicos; cuando hayas acabado la construcción, deberás protegerlos durante cinco minutos. Si pierdes alguno de ellos, tendrás que reconstruirlo y aguantar otros cinco minutos de nuevo. Usa los Blackstars para proteger los blancos, junto con Strikers y otras unidades de tierra, por si algún enemigo escapa a la acción de las Torres Relámpago. Tras conseguir mantener los Generadores Atómicos esos cinco largos minutos, la misión y la campaña JDA habrán acabado en victoria...

"El país de las maravillas"

La mayoría de los lectores esperan como agua de mayo los trucos de cada mes para, con un poco de suerte, usarlos en sus juegos recién adquiridos. Éste mes no ofecemos demasiados, pero los que hay son bastante buenos y originales. Sin más, esperamos que los disfrutéis como es debido.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 2

Para introducir los trucos, pulsa ESC durante el juego y teclea el código que prefieras. Puedes introducir a la vez todos los que creas necesarios.

Todos los modos

painless ..... Modo Dios
fogging ..... Niebla on/off
followme ..... Cámara estática

Modo 1ª persona

weapons ..... Todas las armas
ammo ..... Munición ilimitada
autoreload ..... Autorecarga on/off
autofire ..... Autodisparo on/off
slowmo ..... Enemigos lentos
slowrocket ..... Disparos lentos

Modo conducción

ghost ..... Atravesar muros
nitro ..... Nitro ilimitada
freeze ..... Tiempo infinito
chantastic ..... Conducción más rápida
snow ..... Nieve
susonly ..... Conduce solo con las ruedas

Modo Acción/Aventura

weapons ..... Todas las armas
ammo ..... Munición ilimitada
freeze ..... Congela a los enemigos
targeting ..... Apunta de manera automática
ghost ..... Atraviesa muros
followterrain ..... Salta tan alto
..... como quieras
mrbones ..... Cuerpos de esqueleto
shocked ..... Cuerpos electrocutados
fps ..... Modo en 1ª persona
fragyuck ..... Más sangre
pillowmode ..... Cabezas pequeñas
bighead ..... Cabezas grandes

STAR TREK NEW WORLDS

Para que éstos códigos funcionen, debes acceder al directorio del juego –donde lo hayas instalado– y buscar el archivo llamado "game.ini". Una vez localizado, te encontrarás con esto:

FedLevel=1
KliLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6

Lo único que tendrás que hacer es cambiar algunas cosas, como te mostramos a continuación:

FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

Ahora, cuando arranques el juego, tendrás disponible las tres razas, jugables en el orden que desees.

CARMAGEDDON TDR 2000

Para introducir los códigos que verás a continuación, saca la consola del juego y teclea los que más te interesen.

hereComesTrouble	Activa los trucos
openLevelsGuv	Todos los niveles
cash	Consigue dinero (+$10,000)
invincible	Modo Dios
ai on/off	InteligenciaArtificial On/Off
setCar [CARNAME]	Cambia tu coche a [CARNAME]
makeai [CARNAME]	Genera un oponente [CARNAME]
WasteAll	Destruye todos los coches
lastlap	Comienza en la última vuelta
lastcheckpoint	Todos los Checkpoints superados menos el último
adventure	Mini juego
damage_multiplier #	Incrementa daño a #
addPowerup #	Consigue poder (#=Name)
breakCar #	Daña el coche (#=Name)
peds on/off	Peatones On/Off
enablebuy	Puedes comprar todos los coches

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUEROR EXPANSION

Para que los códigos funcionen correctamente, pulsa ENTER e introduce los que necesites.

ROCK ON	1000 de piedra
LUMBERJACK	1000 de madera
ROBIN HOOD	1000 de oro
CHEESE STEAK JIMMY'S	1000 de comida
MARCO	Ver mapa
POLO	Quitar sombras
AEGIS	Construcción rápida
NATURAL WONDERS	Ver fauna
RESIGN	Pierdes batalla
WIMPYWIMPYWIMPY	Te destruyes a ti mismo
I LOVE THE MONKEY HEAD	Consigue VDML
WOOF WOOF	Perros voladores
FURIOUS THE MONKEY BOY	Pequeño mono guerrero
HOW DO YOU TURN THIS ON	Consigue un coche deportivo
TORPEDO#	Destruye enemigos #
TO SMITHEREENS	Consigue un saboteador
BLACK DEATH	Destruye a todos los enemigos
I R WINNER	Ganar batalla

COMPUTER GAMING WORLD

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO "DIABLO DOS" PUBLICADO EN EL Nº 57 DE CGW SON:

ANA ISABEL MORENO ROCA ..... ALZIRA (VALENCIA)
YOANNY COROMINAS ROBLEDO ..... AJALVIR (MADRID)
LUIS ABOS DELGADO ..... ANDORRA (TERUEL)
JESUS MANUEL DE JUAN GONZALEZ ..... MADRID
MANUEL JOSE ACOSTA GARCIA ..... MOSTOLES (MADRID)
JOSE MARIA CUETO GRANERO ..... GRANADA
JAVIER BENEDI BUENO ..... TERUEL
MANUEL GOMEZ VAZQUEZ ..... VIGO (PONTEVEDRA)
RUBEN JUAN HIDALGO ..... BARCELONA
JAVIER ALI ALBA GONZALEZ ..... MADRID

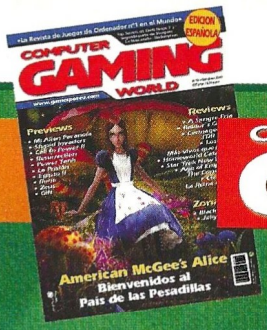
LOS GANADORES DE LOS 3 "WINGMAN GAMEPAD" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 57 DE CGW SON:

JAVIER BORONAT GALLEGO ..... ALCOY (ALICANTE)
ANDRES MARTINEZ BERTOMEU ..... ELCHE (ALICANTE)
IVAN LORENZO FERNANDEZ ..... VIGO (PONTEVEDRA)

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 50 JUEGOS "SPACE BUNNIES" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 57 DE CGW SON:

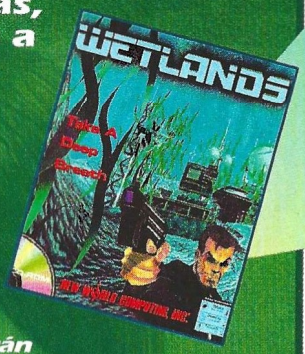
CARMELO ANGEL LOPEZ DIAZ ..... GETAFE (MADRID)
FRANCISCO SERRANO JIMENEZ ..... CIUDAD REAL
JOSE LUIS ALONSO RUBIO ..... GALAPAGAR (MADRID)
IÑIGO ABOITIZ NAPAL ..... MUNGUIA (VIZCAYA)
RAUL REDONDO FERNANDEZ ..... TORRIJOS (TOLEDO)
JAVIER MALLEN LAFUENTE ..... TERUEL
ALEJANDRO GARZON PASCUAL ..... BARAKALDO (VIZCAYA)
ALBERTO FERNADEZ GARCIA ..... NAISA (ASTURIAS)
JESUS Mª LOPEZ ALVAREZ ..... SESTAO (VIZCAYA)
JON ANDER CALVO ALVAREZ ..... BILBAO (VIZCAYA)
FCO. JOSE ARJONA CORBALAN ..... MOTILLA DEL PALANCAR (CUENCA)
MIGUEL ANGEL DE LA FUENTE ..... CORDOBA
JESUS GIL CARDABA ..... VALLADOLID
JUAN CARLOS RAMIREZ GARCIA-ABAD ..... MUNGUIA (VIZCAYA)
MARC ROURE RUE ..... LLEIDA
EDUARDO MARTINEZ ROY ..... ALAGON (ZARAGOZA)
RUBEN AÑA GONZALEZ ..... IZARRA (ALAVA)
JOSE ANTONIO GUTIERREZ ESTEBAN ..... CARTAGENA (MURCIA)
JORGE FERNANDEZ RAMOS ..... CACERES
MARIA FERNADEZ GARCIA ..... TOLEDO
JAVIER PASCUAL RAMOS ..... ZARAGOZA
ANGEL HUGUET CASTAÑ ..... LLEIDA
ALVARO MARTIN FADRIQUE ..... MADRID
ANTONIO JOSE GOMEZ LOPEZ ..... CORDOBA
VICTOR RUIPEREZ ESCOLANO ..... CASTELLON
JAVIER MAZO OLEA ..... BARCELONA
SANDRA GIL JIMENO .....SAN ADRIA DE BESOS (BARCELONA)
MIRIAM SOLANS CORREDERA ..... HUESCA
HECTOR PASTOR ANDRES ..... GRANADA
JUAN ANTONIO RULL PUERTAS ..... ALMERIA
ADOLFO CALLE LORENTE..... MADRID
YOLANDA LOPEZ DEL CANO ..... MADRID
MIGUEL MONTOYA PUERTAS ..... PICANYA (VALENCIA)
DAVID MARTINEZ CARMONA ..... GIRONA
ORESTES ANDINO SAIZ ..... VILLARCAYO (BURGOS)
RUBEN VENTURA CAMACHO ..... HOSPITALET DEL LLOBREGAT (BARCELONA)
FELIX DE LA ROSA CAZORLA ..... VIGO (PONTEVEDRA)
YOLANDA CARRASCO CECILIA ..... LINARES (JAEN)
JOSE ROMERO RECHE ..... CACERES
MOISES GARCIA FERNANDEZ ..... MADRID
RAQUEL PINTO MATEO ..... BARBERA DEL VALLES (BARCELONA)
JOSE SANCHIS MEZQUITA ..... VILA-REAL (CASTELLON)
FRANCISCO MANUEL RAMIREZ ENCINILLA ..... SAN JOSE RINCONADA (SEVILLA)
RAMON ARCAS ESTEBAN ..... LORCA (MURCIA)
DAVID MARTIN MONCUNILL ..... MADRID
EMILIO ESCRIBANO GUTIERREZ ..... HUETOR-VEGA (GRANADA)
INES MARTIN MORENO ..... ALMERIA
HECTOR ICARDO ANAYA ..... VALENCIA
RAFAEL CORDOBA RIVERA ..... BADAJOZ
FERNANDO PALOMO ALBACETE ..... GETAFE (MADRID)



COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 JUEGOS "WETLANDS"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

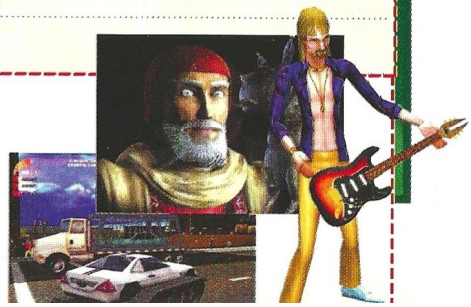
Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 58

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CD.....59

El CD incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo.

Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW59.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD si utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta APLICACIONES, las utilidades en APLICACIONES/UTIL, y los vídeos y Top Secret Interactivo en la carpeta DIR.

DEMOS JUGABLES

Este mes venimos cargados, sobre todo de vídeos, pero no pienses que son vídeos normales, no, se trata de los vídeos más impactantes de los juegos más impresionantes. Sin ir más lejos, encontrarás un vídeo de American McGee's Alice, uno de los proyectos más ambiciosos de los últimos años. En este vídeo podrás comprobar que los entornos tridimensionales todavía tienen mucho que decir, así como las historias truculentas. Entre otros, encontrarás vídeos de Sacrifice, Giants: Citizen Kabuto y Baldur's Gate 2, todos ellos auténticas obras maestras.

En lo referente a demos, podrás jugar unas partidas a Heavy Metal F.A.K.K.2, Age of Empires II: The Conquerors Expansion, Blair Witch Project y Egipto II, juegos muy diferentes para satisfacer a todos los usuarios por igual.

Como siempre, las utilidades que incluimos te servirán para salir de algún que otro apuro, como por ejemplo DirectX 7.

En lo referente a los Top Secrets Interactivos, éste mes te presentamos las soluciones completas a Odisea y Shogun: Total War.

Esperamos que el CD sea de vuestro agrado.

HEAVY METAL F.A.K.K.2

Un juego que te transportará a otros mundos, llenos de magia, imaginación y, por supuesto, enemigo a mansalva. Lo mejor que puedes hacer es abastecerte de armamento y munición y acabar con todos ellos antes de que lo hagan contigo.

REQUISITOS Mínimos: P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Maneja a la protagonista con ayuda del ratón y de los cursores. Para disparar, usa el botón izquierdo del ratón.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de Lunes a Jueves y de 13:00 a 15:00 horas los Viernes. Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas para juegos

UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta APLICACIONES/UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 INSTALACIÓN: DX70spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos videos de los que antes no podías.

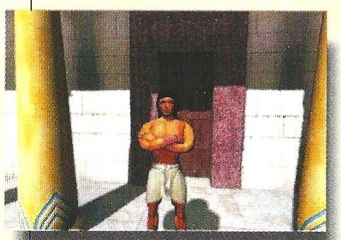
NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

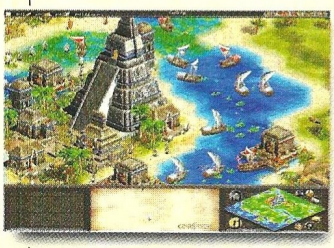
EGIPTO II



Si lo tuyo son las aventuras y te impresiono Egipto 1.156 La Tumba del Faraón, ésta continuación te entusiasmará. Gracias a esta demo, podrás regresar al Egipto de los faraones. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P200, 64MB de RAM, SVGA. **CONTROLES:** Muévete por los escenarios con la ayuda del ratón.

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

Si ya has terminado con todas las campañas del juego original, echa un vistazo a esta demo, seguro que te convence.

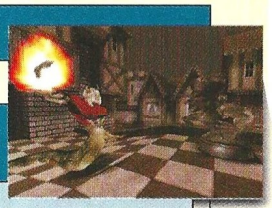


REQUISITOS Mínimos: P166, 32MB de RAM, SVGA. **CONTROLES:** Como en la mayoría de los juegos de estrategia, te bastará usar el ratón para efectuar todas las acciones, aunque podrás predefinir algunas teclas de acceso rápido.

BLAIR WITCH PROJECT

El Proyecto de la Bruja de Blair hizo pasar mucho miedo a cientos de personas, y el juego no será menos. Utiliza el mismo motor gráfico de Nocturne. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P233, 64MB de RAM, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** Emplea el ratón para desplazar a tus unidades.

VIDEOS



AMERICAN MCGEE'S ALICE

Alicia debe volver al país de las Maravillas, aunque esta vez todo será muy distinto. Muy pocas veces habrás visto un lugar tan terrorífico y oscuro como este.

STAR TREK: NEW WORLDS

Star Trek New Worlds es uno de los juegos más elaborados en lo referente a gráfico y a desarrollo, y a buen seguro no dejará a nadie indiferente.

SACRIFICE

La nueva obra maestra de Dave Perry es maravillosa, o al menos así lo demuestra este vídeo. Basándose en el motor gráfico de Messiah, Sacrifice combina rol y estrategia de un modo muy acertado, todo ello bajo un apartado gráfico sublime.

BALDUR'S GATE

La continuación de uno de los más maravillosos RPG's de toda la historia de los videojuegos ya está a la venta. Si no has tenido ocasión de ver nada de él, ahora te brindamos la oportunidad de hacerlo gracias a este vídeo.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Apesar de lo que pueda parecer, Giants: Citizen Kabuto es un juego de acción situado en una isla de belleza imponente. Como se puede ver en el vídeo, el apartado gráfico es una de las grandes bazas del juego.

POWER TANK

Controlando un demoledor carro de combate, tendrás que cumplir un buen número de misiones. Como se puede comprobar en el vídeo, el juego promete.

MODS

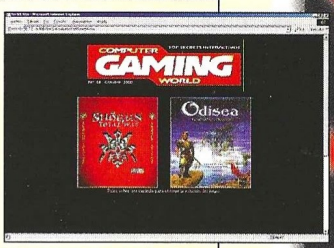
En el CD-ROM de este mes encontrarás Mods para varios juegos. Estos son: Unreal Tournament, Quake III Arena, Age of Empires II: The Age of Kings y Half-Life. Gracias a ellos, podrás jugar nuevos niveles, obtener mapas completos y muchas más cosas.

TOP SECRETS Interactivos

SOLUCIÓN COMPLETA PARA ODISEA Y SHOGUN: TOTAL WAR

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta DIR/TSI59 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-59. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raíz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento Solución Odisea.RTF y Shogunguia.RTF, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.



NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo II	Havas
2	Grim Fandango	Electronic Arts
3	Vampire	Proein
4	Silver	Infogrames
5	Drácula	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires II	Microsoft
2	Commandos	Proein
3	Los Sims	Electronic Arts
4	Age of Empires	Microsoft
5	Commandos MADD	Proein

TOP 5 ACCION

1	Half-Life	Havas
2	Resident Evil 2	Virgin
3	Tomb Raider III	Proein
4	Messiah	Virgin
5	Unreal Tournament	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 2000	Electronic Arts
2	PC Fútbol 2000	Dinamic
3	PC Fútbol 7.0	Dinamic
4	FIFA 99	Electronic Arts
5	NBA Live 2000	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Rally Championship	Friendware
3	Rally Masters	Infogrames
4	Superbike 2000	E.Arts
5	Flight Simulator 2000	Microsoft

TOP 50

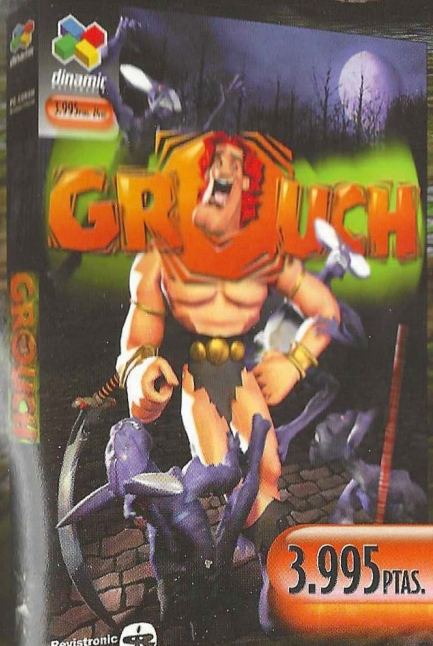
	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Diablo II	Havas	AV/R.
2	Age of Empires II	Microsoft	EST.
3	Half-Life	Havas	ACC.
4	Commandos	Proein	EST.
5	Los Sims	Electronic Arts	EST.
6	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
7	Tomb Raider III	Proein	ACC.
8	Age of Empires	Microsoft	EST.
9	Commandos: MADD	Proein	EST.
10	Messiah	Virgin	ACC.
11	Unreal Tournament	Virgin	ACC.
12	Starcraft	Havas	EST.
13	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
14	MDK 2	Virgin	ACC.
15	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
16	Vampire	Proein	AV/R.
17	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
18	Silver	Infogrames	AV/R.
19	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
20	Quake II	Proein	ACC.
21	Tzar	FX Interactive	EST.
22	Outcast	Infogrames	AV/R.
23	Baldur´s Gate	Virgin	AV/R.
24	Blade Runner	Virgin	AV/R.
25	Quake II	Proein	ACC.
26	Traitors gate	Fx Interactive	AV/R.
27	Devil Inside	Friendware	ACC.
28	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
29	Warcraft II	Havas	EST.
30	Drakan	Virgin	ACC.
31	GP 500	Proein	SIM.
32	Shadowman	Acclaim	ACC.
33	Diablo	Havas	AV/R.
34	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
35	Soldier of Fortune	Proein	ACC.
36	Delta Force II	Friendware	ACC.
37	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
38	Nox	Electronic Arts	AV/R.
39	Curse Of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
40	Icewind Dale	Virgin	AV/R.
41	Nocturne	Proein	ACC.
42	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
43	Broken Sword II	Virgin	AV/R.
44	Civilization CTP	Proein	EST.
45	Planescape Torment	Virgin	AV/R.
46	La Amenaza Fantasma	Electronic Arts	ACC.
47	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
48	Kingpin	Proein	ACC.
49	Anno 1602	Infogrames	EST.
50	Atlantis II	Friendware	AV/R.

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

"Mens vacua in corpore cachas"

Grouch es un musculoso, aunque no muy despierto, bárbaro que trata de recuperar a su amorcito, robada de sus brazos por unos temibles ogros cuyo fin es..., ejem, "enriquecer" el mapa genético de su atrofiada especie.

...Pero aquellos ogros no sabían lo que se les venía encima.



"La sensación de que estamos ante un título que viene a aportar una verdadera bocanada de aire fresco al mundo de la acción es más que patente."
Micromanía

"La variedad y mezcla de varios géneros auguran unos muy buenos resultados."
Computer Gaming World

GROUCH

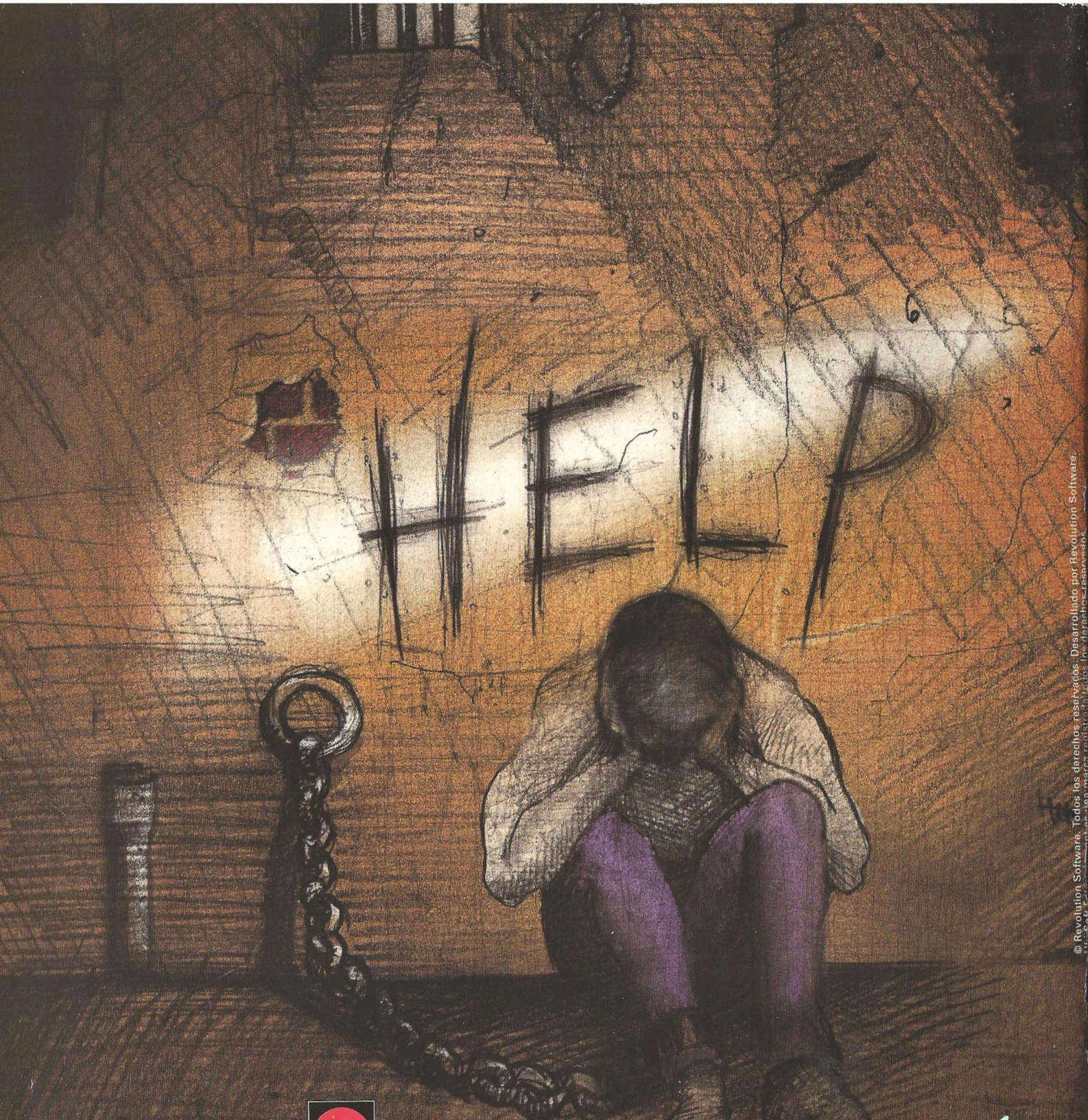
dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Revistronic Industrial Programs

Copyright © 2000 Dinamic Multimedia, S.A. / Desarrollado por Revistronic Industrial Programs, S.L. / Todos los derechos reservados.

www.dinamic.com | 2000



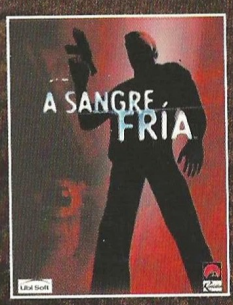
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Revolution

A SANGRE FRÍA

Próximamente en PC CD ROM

Me llamo John Cord, soy agente de los servicios secretos británicos, destinado en Volgia.
Esto es todo lo que recuerdo de mí, pero, cuáles son: ¿Las circunstancias de mi arresto?
¿El objetivo de mi misión? ¿Los motivos de mi fracaso? ¿Quién me ha traicionado?
Hay muchos misterios sin solución , no he encontrado respuestas y, pese a mis esfuerzos y mi trabajo hay algo que no está nada claro.
Creo que estoy empezando a averiguarlo... No debo rendirme, ¡Ayúdame!



© Revolution Software. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Revolution Software.